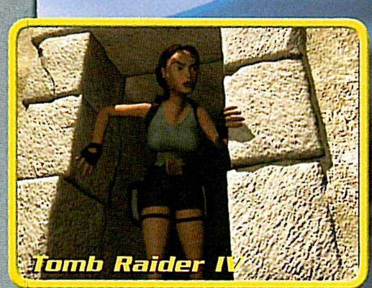


Sólo 350 Ptas.
2,1€
PC PlayStation Nintendo 64 Game Boy Color Dreamcast y mucho más...
Año I - Nº 2
Juegos & Cía.
Próximamente
PC
PSX
GBC
Así será el nuevo FIFA
Próximamente
PC
PSX
Final Fantasy VIII, manga total
Test
PSX
GBC
Tarzán, lo último de Disney
Comparativa
PC
Half Life vs Kingpin
Póster Doble
Soul Reaver
Space Clash
TOMB RAIDER IV
¡VUELVE LARA!
Y más de 200 trucos para tus juegos favoritos
8 424094 810031
00002

Juegos & Cía.

Nº 2
Octubre 1999

Sumario



Lara Croft vuelve a casa por Navidad. ¡Como mandan las buenas costumbres!



Guardiola pone cara y nombre a la nueva versión del *clásico*.



Épico, maravilloso, jugable, espectacular y divertido... ¡por octava vez!



Los coches de RC reclaman un lugar de privilegio en el género de conducción.



La culminación de un estilo propio de realizar arcades *maquineros*...

Bienvenidos

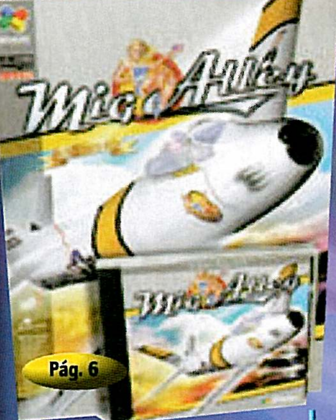
Ya tenemos un amplio club de jugones...¡hurra! Para celebrarlo hemos decidido trabajar más duro para rizar el número...
Por eso os hemos preparado unas sorpresitas fantásticas, como los nuevos retos que sufrirá Lara Croft en «Tomb Raider IV» o el espectacular fichaje de Guardiola por EA Sports para alegrar el nuevo FIFA 2000. Además, hemos enfrentado a los *protas* más duros de «Kingping» y «Half Life» mientras intentábamos terminar el difícil «Soul Reaver». Paralelamente, Tarzán nos dejaba sordos con sus alaridos montando a lomos de la nave más rápida de Wip3out... cuando en un arranque deportivo, Mario, Luigi y Koopa se marchaban de *pic-nic* al campo para hacerse unos hoyitos al golf. Sólo esperamos que este nuevo esfuerzo de los que hacemos Juegos & Cía. se vea recompensado con tu ilusión por volver todos los meses al quiosco.

La redacción

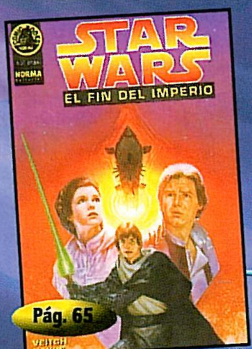
Juegos & Cía. So...

En "Juegos & Cía." tiramos la casa por la ventana sorteando de todo para todos. Si quieres participar, ve a la página 82 y recorta tántos cupones como premios quieras conseguir... ¡Suerte!

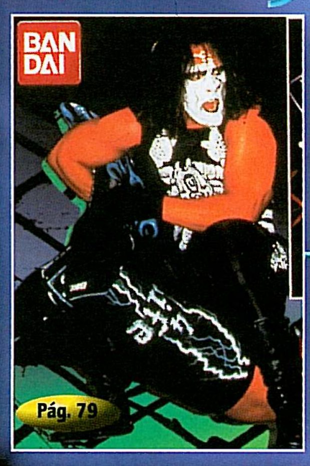
Dreamcast — Pág. 21



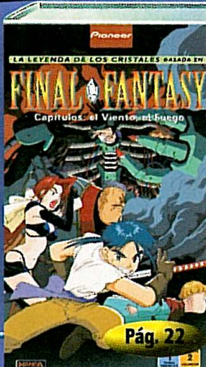
Mig Alley — Pág. 6



Comic Star Wars — Pág. 65



Luchadores Bandai — Pág. 79



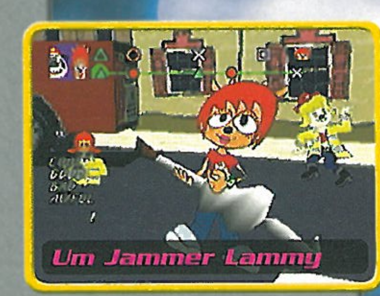
Final Fantasy — Pág. 22

...rteos

Crónicas de la Luna Negra — Pág. 46
Calculadora — Pág. 72
Shadowman — Pág. 13
Racer — Pág. 68
Hidden & Dangerous — Pág. 5
10 Piolín + 10 Taz — Pág. 76



Una nueva vuelta de tuerca para el juego más *sobao* de la historia.



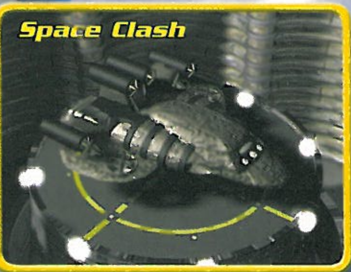
Coge la guitarra, aprende a tocarla y sácate unos jugosos *durillos*.



Las mascotas de Nintendo se juegan la fama a palos... de golf.



El segador de almas que no descansará hasta vengarse.



El juego de estrategia más completo que hemos visto últimamente.



Muchos estadios, jugadores, árbitros y clásicos del balompié.

Otras...

¿Por fin Pocket Station?

Es muy posible que estas navidades llegue a nuestro continente la sorprendente Pocket Station –tarjeta de memoria para PlayStation al estilo de la VMS de Dreamcast pero con mucha más capacidad– ya que la calidad del invento mejoraría la limitada Memory Card estándar. Su fecha de salida no está confirmada y parece que España tendrá que esperar todavía.

Acclaim y sus carreras

Acclaim ha firmado un acuerdo con la legendaria compañía Ferrari para el desarrollo de dos interesantes juegos de carreras. El primero de ellos está basado en el nuevo deportivo de la marca italiana. Este juego se llamará «Ferrari 360 Challenge» y será un arcade de conducción libre, con el que podremos hacer *el cabra* a más de 200 km/h. El otro título es bastante diferente, ya que se centra en la Fórmula 1. Su nombre será «Ferrari F1» y contará con el coche oficial de Michael Schumacher.

El salto a los 256 bits

El mes pasado os hablamos del anuncio de 3dfx de sacar en navidades la Voodoo 4 para vencer al chip TNT 2 de Nvidia. Pues bien, ahora la compañía americana se ha sacado de la manga un chip que revolucionará el mercado: el GeForce 256. Un chip con más de 23 millones de transistores, 15 millones de triángulos por segundo, AGPx4 y 480 millones de pixels por segundo... ¿suena bien eh? Pues su versión con 128 megas de RAM llegará a finales de año a un precio que rondará –posiblemente– las 50.000 ptas.

Codemasters presenta...

«Micromachines» fue uno de los lanzamientos que más nos divirtieron en el final de los 16 bits. Unos meses después del lanzamiento de PlayStation la compañía Codemasters decidió sacarlo en formato poligonal y con la coletilla de V3. Un par de añitos más tarde llega «Micromachines 4» para PlayStation con nuevas opciones.
Y otro juego que vuelve es el conocido «Music» con nuevos estilos de música, *samples* y con fecha de lanzamiento prevista para el mes de Noviembre.

Episodio 3

El pasado día 22 de Septiembre fue lanzado en Japón –a bombo y platillo–, la tercera entrega de la saga más sangrienta de Capcom: «Resident Evil Nemesis», que nos sitúa unos días antes de los hechos ocurridos en «Resident Evil 2» donde controlamos a Jill Valantine.
Con este juego, muchas de las preguntas que se quedaron sin responder en la segunda entrega serán contestadas, además de brindarnos nuevos enemigos –con armas– y un sofisticado *modo aleatorio* que cambia los *items* de lugar al empezar cada partida.

Fiebre por el deporte REY

Estamos ante un momento muy bueno para el sector de los videojuegos: las compañías están preparando sus mejores armas para lanzar todo un arsenal de títulos para todas las plataformas disponibles. PlayStation, PC, Game Boy y hasta Dreamcast, se van a ver inundadas por un plantel de nombres, que se sumarán a la lista de títulos ya conocidos, como nunca antes habíamos experimentado. Empresas como Microsoft, Infogrames y Konami han puesto toda la *carne en el asador* para que sus desarrollos sobre el deporte rey sean los más vendidos...
Para empezar, Microsoft vuelve a probar suerte después del batacazo que se dio en el 96. Esta vez ha contado con todo un equipo de profesionales sobre fútbol y ha lanzado al mercado «Microsoft International Football», un simulador para PC con muchas bazas para hacerse con la liga de los videojuegos, por lo menos gráficamente hablando. Aunque si hacemos caso al nombre de «Esto es Fútbol» de Sony Computer Entertaiment Europa, deberíamos pensar que será probablemente el más jugable o, cuando menos, el que mejor escenifica lo que ocurre en un partido. Lejos de políticas oficiales con nombres reales de jugadores, os podemos asegurar que «Esto es Fútbol» será uno de los juegos más esperados en la consola gris de Sony. Infogrames también tiene sorpresas con «Uefa Striker», un simulador supervisado por el genial Ruud Gullit para Dreamcast y PlayStation.
La compañía francesa promete espectáculo, velocidad y sobre todo mucho juego en equipo. Y para finalizar, dejamos los lanzamientos de la pequeña de Nintendo. «International Super Star Soccer 99» es el que más impresionado nos ha dejado: un montón de selecciones disponibles, diferentes estrategias a elegir y mucha diversión y jugabilidad a prueba de bombas. El otro *pequeño-gran* juego es «Ronaldo V-Football», un cartucho que cuenta con el patrocinio del astro brasileño.

Microsoft International Football

UEFA Striker

ISS 99


Esto es Fútbol

«Esto es Fútbol» está realizado por los mismos programadores de «Total NBA».


Ronaldo V - Football

A ver qué tal se porta Ronaldo en la portátil.

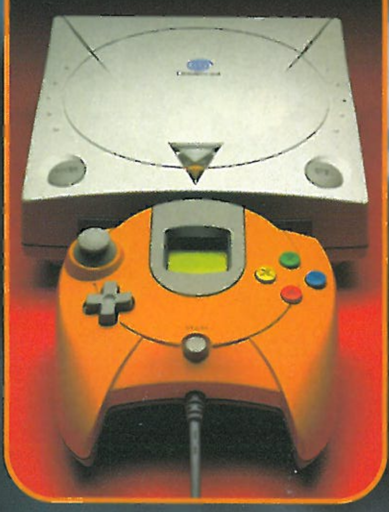


Tecmo y Naomi alucinan al personal

Las imágenes que aquí os presentamos no pertenecen a ningún súper ordenador, ni a una *intro* espectacular ni nada parecido.
Se trata del juego «Dead or Alive 2» bajo placa Naomi que está siendo desarrollado en estos momentos por Team Ninja en Japón. Los que ya lo conozcáis tenéis que saber que su estilo de juego se separa de la saga «Tekken» para acercarse más a lo que es «Virtua Fighter». Pues en esta segunda parte –siguiendo el estilo de lucha concebido por Capcom con «X-Men VS Street Fighter»– veremos unos combates donde es necesario el cambio de personaje para ganar la partida. Sobre los gráficos no hay ninguna duda, los luchadores están muy bien realizados y con todo lujo de detalles... si no, ¡fijaos en el reloj del luchador que tenéis en la pantalla de la izquierda!

Dreamcast se retrasa: ¿Ya empezamos?

Triste noticia para todos los consoleros europeos: Dreamcast se retrasa hasta el 14 de Octubre.
Después de vendernos a *bombo y platillo* su lanzamiento con un montón de juegos el 23 de Septiembre, nos enteramos de que se retrasa porque la compañía British Telecom –responsable de todo el tema de internet junto con ICL– no tiene preparadas muchas de las opciones necesarias para que nuestras partidas en red, charlas y búsquedas sean posibles. Ya podían haber atado este tema hace tiempo... ¿no?





Al japonesito que tenemos aquí, le pillamos en Akihabara *in-fraganti* haciendo novillos... «Soul Calibur» para Dreamcast tiene la bendita culpa.

Soul Calibur el número uno

Namco ha convertido a «Soul Calibur» en todo un fenómeno. Nada más ponerse a la venta el pasado cinco de agosto, las colas para comprar el juego y la consola fueron de impresión. Se estima que, más o menos, el 18 de agosto llevaban vendidas casi 200.000 unidades del juego y, por estas fechas, rondarán las 300.000 –algo impensable en nuestro país–.

Y es que la conversión que ha realizado Namco de su System 12 a Dreamcast no les ha podido quedar mejor. De hecho, su primera parte («Soul Edge» en Japón, aquí «Soul Blade») es uno de los mejores juegos disponibles en el catálogo de PlayStation por lo que era de esperar una segunda entrega. Pero la sorpresa de verla funcionando en una máquina ajena al logotipo de Sony dio más morbo aún a la conversión. Los personajes están maravillosamente realizados y sin apenas fisuras en las extremidades poligonales que los forman, los efectos de luz son impresionantes y la jugabilidad deja al resto de virtudes en un simple juego de niños.

Vuelven esos pequeños suicidas verdes

Después de diferentes versiones del clásico «Lemmings», Psygnosis vuelve a intentarlo con una continuación casi natural que supera en calidad a las últimas aparecidas en PC y PlayStation. Y es que lo bueno que tiene este «Lemmings Revolution» es que sigue siendo «Lemmings» pero con un toque gráfico y un planteamiento 3D bastante más acertado que el que se vió en el desagradable «Lemmings 3D».



Si hacemos un poco de memoria, debemos decir que los Lemmings son una extraña raza de animalitos suicidas que pululan por el mundo esperando que algún alma caritativa les salve del precipicio. Así de sencilla es la idea que pone en marcha este original concepto creado hace diez años para el Commodore Amiga por la entonces independiente compañía británica.

Pero antes de que os preguntéis su fecha de salida o cómo va a ser este «Lemmings Revolution», debéis saber que la estrategia que ha adoptado Psygnosis antes de profundizar en su desarrollo es la de distribuir una *concept demo* (versión muy básica del juego) para conocer el interés que puede despertar en el mercado una vieja idea remozada gracias al uso de las tarjetas aceleradoras 3D.

Esperamos que la jugada les salga bien y podamos disfrutar algún día de esta maravilla llamada «Lemmings Revolution».

Game Boy Advance



Nintendo ha confirmado el proyecto de la sucesora de la Game Boy. Su nombre en principio será Game Boy Advance y contará con un procesador de 32 bits realizado íntegramente en Europa. Con un tamaño muy similar a la Game Boy Color, Nintendo pretende seguir prolongando la diversión en los lugares más inverosímiles pero con una potencia de 32 bits. Bienvenida sea.



Bases en la página 82.

Otras...

Microsoft entra en juego

Se rumorea que la compañía de Bill Gates tiene previsto sacar una nueva consola para finales del 2000. Este rumor no confirmado por Microsoft, viene a revelar que ha creado una consola con Intel y Nvidia. Las principales características técnicas de la X-Box son: potencia de 128 bits con un chip a 500 Mhz y el nuevo chip GeForce 256. Por ahora no hay compañías que estén trabajando para ella –oficialmente– sin embargo se espera que en cuanto Microsoft confirme esta noticia empiecen a salir imágenes hasta *debajo de las piedras*.

Nuevos arcades de Sega

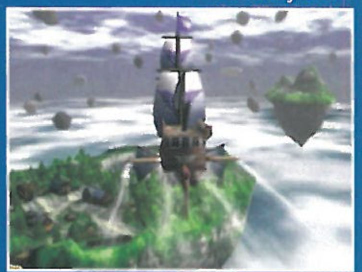
La compañía japonesa, visto el buen momento que está pasando, tiene la intención de lanzar unas 30 recreativas durante el año 2000. Muchas de ellas dispondrán de conexión a la red para partidas multi-jugador que serán soportadas en la versión para Dreamcast. Otro juego que avanza es el nuevo simulador de coches de Yu Suzuki: «Ferrari 355 Challenge», que al final utilizará cuatro placas Naomi por lo que será bastante más sencilla su conversión a Dreamcast. Aún no hay fechas y su llegada a España es todavía una incógnita.

20 años de Pac-Man

La mascota de Namco es ya todo un abuelete y para celebrarlo, la empresa japonesa va a reeditar el Pac-Man más famoso para Game Boy Color. Este «Pac-Man: Special Color Edition» es una conversión perfecta –que no exacta– del arcade original. Trae nuevos modos de juego como el Pac-Attack donde jugaremos a un extraño «Tetris» con Pac-man. Su fecha de salida no está confirmada pero ya estamos nerviosos por conseguirlo.

Buen Rol en Dreamcast

Todos sabemos que a los japoneses les pirran los RPG. Dreamcast no cuenta actualmente con títulos de este tipo, sin embargo, hay títulos en desarrollo con una calidad impresionante. Uno de ellos es «Eternal Arcadia» de la propia Sega. Este juego tiene un desarrollo muy original porque casi toda la acción se desarrolla en el aire. Para ello usaremos una especie de barcos voladores y surcaremos el blanco cielo en busca de nuevas aventuras y enigmas que resolver. De ambiente se podría decir que estamos ante una mezcla de «Panzer Dragoon» y la serie «Phantasy Star».



Otras...

La hora cero del Duke

Después del éxito obtenido en PlayStation por el héroe más chulo de la galaxia, GT Interactive y Eurocom tienen preparado una conversión de «Duke Nukem Zero Hour» para los 64 bits de Nintendo. El juego en principio será muy parecido al de PSX salvo que mejorará en muchos aspectos –como el gráfico–. Cuando estéis leyendo estas líneas ya estará en las estanterías españolas.

He perdido el tren...

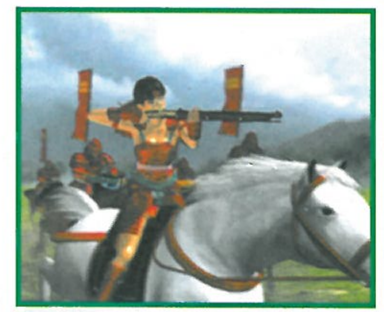
Las excentricidades de los japoneses muchas veces nos sorprenden. Hemos visto muchos tipos de simuladores y los que más nos han dejado impresionado han sido los de la serie «Densha De Go!» de la japonesa Taito: ¿quién quiere un simulador de trenes de línea? Aunque os pueda parecer estúpido, este tipo de juegos son los que venden consolas, por lo que Sega ya se ha hecho con la licencia y pronto va a disponer de «Densha De Go! 2 High Speed 3000» con mejores gráficos y desarrollo que las anteriores versiones.
Otro título será «Densha De Go! PlayStation The Best» que saldrá en Japón acompañando a los lanzamientos de Nintendo 64 y Wonderswan, la extraña consola portátil de Bandai.

Nuevo Zelda para GBC

Se llamará «The Legend of Zelda: Fruit of the Mysterious Tree» y será la primera parte de una trilogía que se alargará durante varios años. El juego tendrá un aspecto espectacular gracias al modo súper color de la GBC. Nuestro *prota* –para variar– será, como siempre, Link y su estética será muy parecida a la versión de Zelda para Super Nintendo. Tendrá nuevos personajes, como el canguro Rikki –que dará nuevas posibilidades a nuestro héroe–. Su salida está prevista en Japón para el mes de Diciembre... ¡qué ganas tenemos de que llegue a Europa!

¿Imágenes de PSX2?

Estas imágenes que véis aquí pertenecen –supuestamente– a un juego de estrategia para PlayStation 2. Su nombre sería «Kassem», de la japonesa Koei. Gráficamente está ambientado en el legendario medievo nipón, donde los samurais, el honor y las luchas eran el pan nuestro de cada día. Su salida está prevista para el mismo día en que PlayStation 2 vea la luz –todos los rumores apuntan al 23 de enero del año que viene como la fecha más fiable– a un precio bastante competitivo, aunque ya se rumorea que la PlayStation 2 costará alrededor de 60.000 pesetas y no llevará modem. Ya veremos cómo acaba la cosa en el país del sol naciente ante la batalla de consolas que se avecina.







SNK y Capcom: la unión de la lucha

Todos los aficionados a la lucha lo hemos soñado alguna vez y por fin parece que se va a hacer realidad. «SNK VS Capcom» saldrá para dos plataformas diferentes. La primera de ellas es la Neo Geo Pocket Color y será una especie de juego de rol por turnos. La segunda –se rumorea– que saldrá bajo placa Naomi totalmente en 3D y con una forma de lucha similar a la vista en «Street Fighter EX». No hay fechas definitivas, ni fotos interesantes sobre este último... una pena.

Derrapa como puedas
Colin McRae 2

Vuelve uno de los simuladores de rallies que más éxito obtuvo el año pasado en España. Pero para esta segunda parte –tanto para PlayStation como para PC– se han aprovechado al máximo de la potencia de cada una de las plataformas, llegando a encontrar escenarios súper realistas donde las trazadas parecen sacadas de la televisión. En este aspecto, Codemasters ha hecho un grandísimo trabajo pero no sólo se están esmerando en mejorar los gráficos, sino que todos los circuitos y la jugabilidad están siendo rediseñados para conseguir el mejor simulador de rallies. La cosa está que arde.



Lo + Caliente

Nintendo Space World 99

Con el Tokyo Game Show casi al mismo tiempo, Nintendo, como todos los años, ha realizado su propia feria. Muchos son los nuevos juegos que han sido presentados: «Zelda Gaiden», «Mother 3», «Super Mario RPG 2»... pero la estrella, sin duda, fue el esperado 64DD.





Bases en la página 82.

Especial Pokémon en Juegos & Cía

KABUTOPS
MARISCO
AL 1.3m
Nº.141 PE 40.5kg
Con su impecable forma es un gran nadador. Corta a

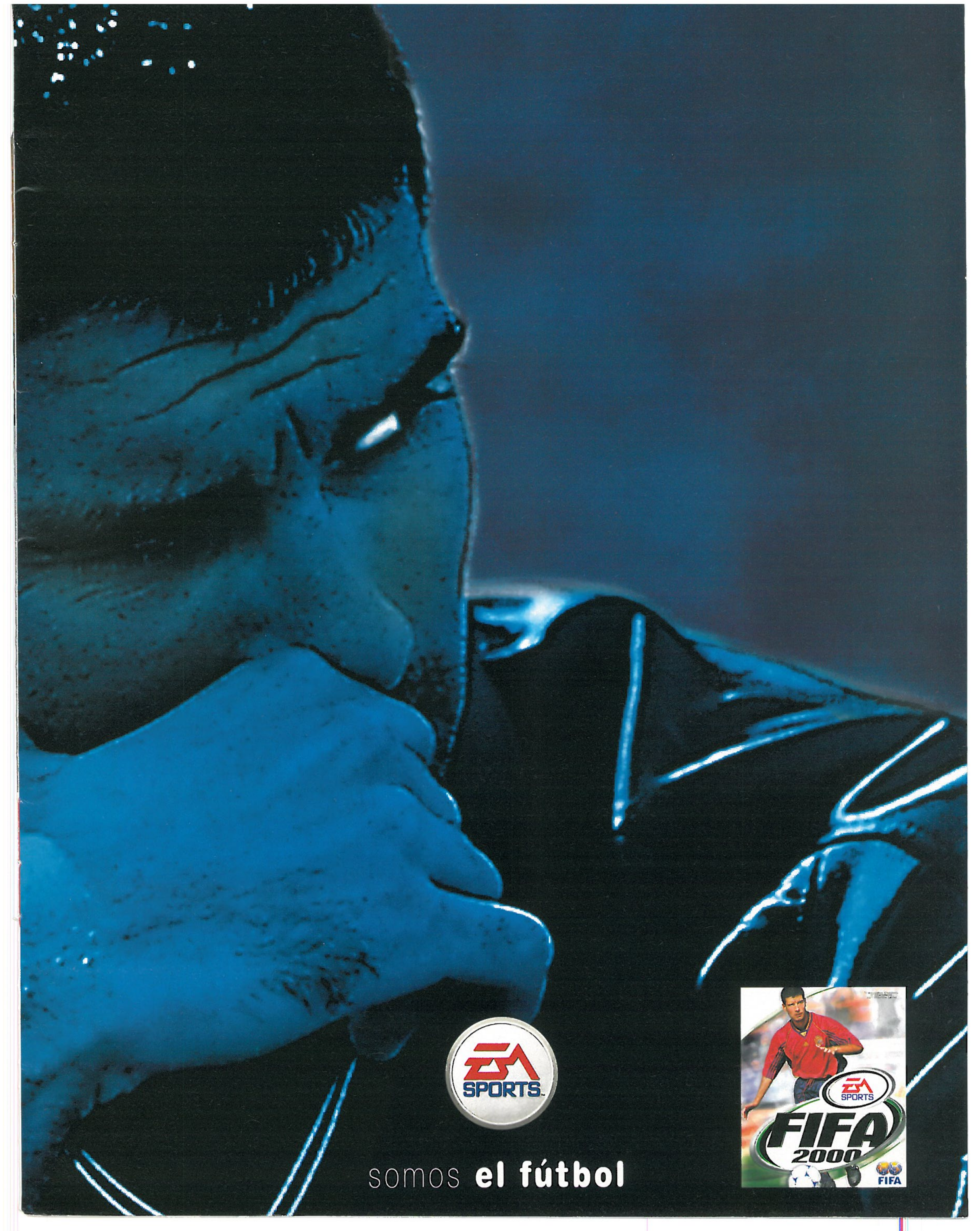
Iros preparando porque el mes que viene en Juegos & Cía tendréis la mejor información sobre estos bichejos que invadirán nuestro país en breves semanas. En el reportaje os hablaremos especialmente de las dos versiones que se distribuirán en España para Game Boy, además de contaros qué *carajo* son estos bichos y los efectos de la fiebre Pokémon que ha inundado el planeta gracias a Nintendo y GameFreaks...

deporte



somos **el deporte**


fútbol
Dame...
miedo, presión,
gritos, aplausos,
hinchadas, aficiones,
la tensión de cada estadio.
entrenamientos, sudor,
agotamiento, sacrificio,
jugadas, goles,
el esfuerzo de cada partido.
derrotas, victorias,
tristezas, alegrias,
desilusión, esperanza,
los triunfos de cada temporada.
Dame fútbol...
PC CD
PlayStation
TM
FIFA
FIFA 2000: Producto con la licencia oficial de FIFA. ©1977 FIFA TM. Producido bajo licencia por Electronic Arts. PlayStation y el logotipo de la PlayStation son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc.


EA SPORTS
somos el fútbol
EA SPORTS
FIFA 2000
FIFA

deporte





















somos **el deporte**

www.electronicarts.es

Edita y distribuye **ELECTRONIC ARTS SOFTWARE**

Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1.º Local 2 28037 Madrid Tel. 91 304 70 91 Fax. 91 754 52 65 TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91 754 55 40**

Novedades del Mes

Prince of Persia 3D
Género: Aventura
Compañía: Red Orb
Precio: Por confirmar

Plataforma: **PC** PSX N64 GBC DC

Dark Stone
Género: Aventura
Compañía: EA
Precio: 6.990 ptas.

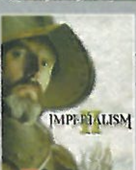
Plataforma: **PC** PSX N64 GBC DC

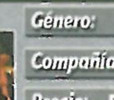
Balls (Replay)

Género: Arcade
Compañía: GTI
Precio: 2.995 ptas.
Plataforma: **PC** PSX N64 GBC DC

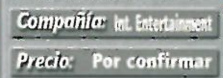
Speed Busters

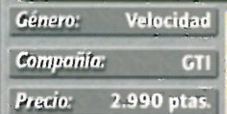
Género: Velocidad
Compañía: Ubi Soft
Precio: 2.995 ptas.
Plataforma: **PC** PSX N64 GBC DC

Imperialism II

Género: Estrategia
Compañía: TLC
Precio: 7.495 ptas.
Plataforma: **PC** PSX N64 GBC DC

Tarzan

Género: Plataformas
Compañía: Disney
Precio: Por confirmar
Plataforma: PC **PSX** N64 GBC DC

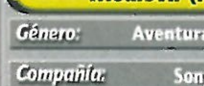
Castrol Honda Super Bike


Género: Velocidad
Compañía: Int. Entertainment
Precio: Por confirmar
Plataforma: **PC** **PSX** N64 GBC DC

Snowmobile (Replay)

Género: Velocidad
Compañía: GTI
Precio: 2.990 ptas.

Plataforma: **PC** PSX N64 GBC DC

Destrega
Género: Lucha
Compañía: KOEI
Precio: Por confirmar
Plataforma: PC **PSX** N64 GBC DC

Medievil (Platinum)

Género: Aventura
Compañía: Sony
Precio: 3.990 ptas.

Plataforma: PC **PSX** N64 GBC DC

Duke Nuken 3D (Replay)

Género: Acción 3D
Compañía: GTI
Precio: 2.990 ptas.
Plataforma: **PC** PSX N64 GBC DC

G Police 2: Weapons of Justice

Género: Matamarcianos
Compañía: Psygnosis
Precio: Por confirmar
Plataforma: PC **PSX** N64 GBC DC

Mig Alley

Género: Simulador
Compañía: Dinamic
Precio: 2.990 ptas.
Plataforma: **PC** PSX N64 GBC DC

Croc 2

Género: Plataformas
Compañía: EA
Precio: 7.490 ptas.
Plataforma: PC **PSX** N64 GBC DC

Space Clash
Género: Estrategia
Compañía: Dinamic
Precio: 2.990 ptas.
Plataforma: **PC** PSX N64 GBC DC

Wip3out
Género: Velocidad
Compañía: Psygnosis
Precio: 7.990 ptas.
Plataforma: PC **PSX** N64 GBC DC

X Beyond the Frontier
Género: Estrategia
Compañía: THQ
Precio: Por confirmar

Plataforma: **PC** PSX N64 GBC DC

Lode Runner 2 (Replay)
Género: Habilidad
Compañía: MacSoft
Precio: 2.990 ptas.

Plataforma: **PC** PSX N64 GBC DC

Um Jammer Lammy

Género: Musical
Compañía: Sony
Precio: 7.990 ptas.
Plataforma: PC **PSX** N64 GBC DC

Chase H.Q.

Género: Velocidad
Compañía: Nintendo
Precio: 5.990 ptas.
Plataforma: PC PSX N64 **GBC** DC

The X-Files

Género: Aventura
Compañía: FOX Int.
Precio: 7.990 ptas.
Plataforma: PC **PSX** N64 GBC DC

Y además...
Este mes bajan muchos juegos para algunas plataformas, además de conocer, por fin, que los títulos de Dreamcast rondarán las 8.000 ptas. ¡No está mal!


The New Tetris
Género: Inteligencia
Compañía: Nintendo
Precio: 9.995 ptas.
Plataforma: PC PSX **N64** GBC DC

PC Fútbol 7 Extensión
Género: Deportivo
Compañía: Dinamic
Precio: 1.995 ptas

Plataforma: **PC** PSX N64 GBC DC

Tekken 3 (Platinum)
Género: Lucha
Compañía: Namco
Precio: 3.950 ptas.
Plataforma: PC **PSX** N64 GBC DC

Juegos & Cía. Sortea: 5 Shadowman para PlayStation

Bases en la página 82.



Uno de los aspectos que más se han cuidado son los efectos de luz: prometen ser impresionantes

Todos los escenarios tienen multitud de detalles y se está intentando que sean más interactivos que nunca.

Egipto va a ser el nuevo escenario donde Lara se enfrentará a las fuerzas del mal. Ésta vez es el dios Set el origen de nuestros problemas y de las maldiciones milenarias que nos acecharán.

Tomb Raider IV

La última revelación será el nombre que adopte la nueva aventura de la *buscatumbas* más sensual de los videojuegos. Es por eso que esperamos de este título un esfuerzo final por alejarse un poquito más de las tres entregas anteriores.

Viendo los precedentes es muy posible imaginar que podríamos estar ante un «Tomb Raider» más, pero parece que las apariencias, en esta ocasión, engañan bastante: Core Design se ha esforzado al máximo para que, sin perder la esencia de la saga, no se parezca en casi nada al resto de aventuras. Lo primero que han hecho para evitar las odiosas comparaciones es situar a nuestra queridísima amiga en el misterioso Egipto. Lo que quiere decir que se acabó eso de viajar de una parte a otra del mundo sin sentido. Lara, harta de agujerear a los enemigos con su pistola y poco más, ya no podrá poner en práctica esas viejas artimañas porque no será tan fácil: ahora tendremos que utilizar nuestra *sobrenatural* habilidad con las armas de fuego para deshacernos de los indeseables, e inteligentes, enemigos.

A lo que Core Design siempre nos tiene acostumbrados es a unos cuidadísimos argumentos, y este juego no es una excepción. Todo empieza en la sala de entrenamiento, donde a la tierna edad de 16 años conoceremos a nuestro mentor: Von Croy. Inmediatamente después, y con unos cuantos años más (que la sentarán de muerte), nos contratarán para descubrir una tumba en el antiguo Egipto, y en nuestro intento por hallarla nos toparemos con un competidor que, para nuestra sorpresa, será el tal Von Croy. Pero los verdaderos problemas comienzan cuando, por equivocación, liberamos el malvado espíritu de Set: origen de las peores maldiciones que nos acecharán a lo largo del juego.

Paradójicamente, tardaremos poco en comprender que sin la ayuda de Jean Yves nuestra misión es imposible...

Otra de la cosas que se ha mejorado es la inteligencia artificial de los enemigos, que serán mucho más despiertos que en ediciones anteriores. Casi siempre atacarán en grupo (o manada, como lo queráis decir), y nos perseguirán por toda la fase si pretendemos huir. Pero lo realmente sorprendente es la forma en la que se comportan estos seres de nuevo cociente intelectual: ya que habrá veces en las que se pelearán entre ellos por algo que les siente mal y, para ponérnoslo más difícil, tendrán los mismos movimientos que nuestra protagonista.

Core, haga lo que haga, ha vuelto a realizar un clásico con los cambios y mejoras técnicas justos para hacer que esta última revelación brille con luz propia. Encandilará a todos con esas sensuales pistolas...

Gustavo



De nuevo las plataformas invadirán nuestra habitación. Lástima que Lara no nos invada a nosotros.

La ambientación es maravillosamente escalofriante. Estaremos en tensión durante toda la aventura... por muchas razones.

Nuestros enemigos estarán dotados con una gran inteligencia artificial, aunque algunos, como el de arriba, carezcan de cerebro.

Ahora no tendremos que ir de punta a punta a por la llave. Los chicos de Core nos lo ponen más fácil (y cerca).

El desarrollo

Los escenarios de «Tomb Raider IV» han sido vigilados *al dedillo*: detalles como los dibujos de los jarrones, o el pormenorizado diseño de las cadenas son evidencias de ese interés desmesurado por seguir cuidando a la *gallina de los huevos de oro*.

Otra de las novedades con las que contará esta *musa* de los programadores es un novedoso inventario que nos ofrece la posibilidad de escoger simultáneamente varios objetos. Pero donde realmente se *han sobrao* es en los movimientos: ahora nuestra Lara puede realizar acciones con más suavidad, como deslizarse por una cuerda al más puro estilo Tarzán, patear las puertas como Dick Tracy (como podéis comprobar en la imagen) o mover objetos de gran tamaño. Como detalle original, Core anuncia que nuestra heroína preferida podrá girar esquinas mientras se mantiene colgada... cosa que, por lo visto, aprendió a los tres años de nacer (¡que precocidad!).

La ambientación egipcia de los escenarios está muy conseguida gracias a la forma en la que han utilizado los efectos de luz: estos elementos cambiarán de posición a lo largo del juego, según nos encontremos respecto del foco principal, otorgando un mayor realismo a la escena. Las texturas, finalmente, se han mimado mucho más que en versiones anteriores y... ya veremos.

Una intro de cine...

Érase una vez dos dromedarios en el desierto que buscaban a una chica con coletas...

... su búsqueda cada vez era más dura y estaban a punto de sucumbir ante el calor del desierto...

... ¡cuando de repente salió de la nada nuestra *Caperucita* pistolera!...

... y los dos dromedarios se convirtieron, por arte de magia, en sendos vehículos de tracción total...

... pero de ellos no salió nada bueno, más bien al revés: un par de integristas islámicos armados...

... y después de una pequeña discusión, *Caperucita* los mandó al tanatorio donde durmieron felices...

Tomb Raider IV

Como todos sabemos, las aventuras de Lara Croft no comenzaron hasta el año 96 y todavía hoy tiene fuerzas para seguir dándonos guerra. Para que os hagáis una idea de su arrasador triunfo, «Tomb Raider III» no ha salido de las listas de éxitos hasta hace unos meses.



Tomb Raider

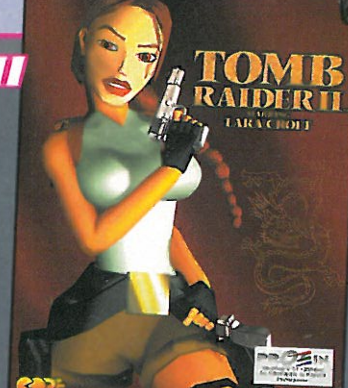
Es el padre de la saga, vio la luz en Noviembre del 96 y revolucionó por completo el concepto de arcade/aventura 3D con reminiscencias del mismísimo Dr. Jones, alias Indiana.
Por ser el primero, muchos otros le han copiado pero ninguno ha sabido expresar en el idioma correcto –comprensible por la gran masa de usuarios– la ideas expresadas por Lara en su primera aventura: trampas, lugares exóticos, enigmas y leyendas.

De nuevo Lara Croft. Colapsará la red, encontraremos muchos juguetes que comprar, imágenes que bajar, chatearemos con todo el mundo sobre su trepidante aventura, pero lo más importante de todo es que podremos adentrarnos de nuevo en su mundo y explorar Egipto... que es lo que en esta nueva aventura nos propone.
Todos sabemos que se está preparando una película, y que una de las candidatas para protagonizarla fue una de las modelos que la dieron vida –los últimos rumores apuntan a que será Catherine Zeta-Jones, la coprotagonista de La Máscara del Zorro– ¿Quién sabía que Lara también sirvió como imagen para una de las últimas giras del grupo irlandés U2?, seguro que muchos estabais al tanto pero la imagen de Lara Croft ha servido para mucho mas: ha sido la primera mujer en obtener el éxito de una ma-

Tomb Raider hace historia

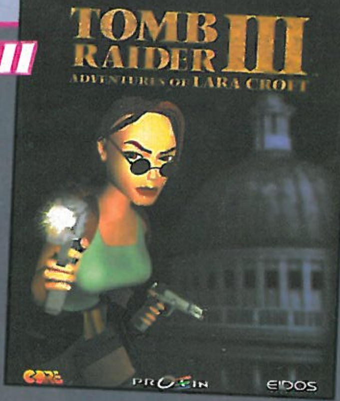
Cuando Eidos lanzó al mercado el primer juego de la saga, seguro que no imaginaba que sería todo un fenómeno sociológico. Hoy, después de tres años, lanza su cuarta entrega... pero hubo un antes de la última revelación.

Tomb Raider II



Esta parte apareció también en el mes de Noviembre, pero del año 97 y a las pocas horas de salir a la venta ya ocupaba un lugar de privilegio en todas las listas de éxitos del mundo. No se vendieron tantas copias como en la tercera parte, pero fue uno de los videojuegos más vendidos en aquellas navidades.
Además de un guión muy bueno en el que Lara debía encontrar la daga Xian, se incluyeron varios vehículos nuevos como un lancha motora, una motocicleta, etc. Además de crear unos enemigos bastante inteligentes y de mejorar infinitamente los decorados, supo entender lo que el público quería... y no defraudó. Esta nueva aventura de nuestra heroína con coleta sirvió para consagrarla en el mundo del videojuego como una completa *sex-symbol* capaz de manipular a su antojo el orden del mercado.

Tomb Raider III



¿Sabéis en que mes salió este juego?, efectivamente fue, para no perder la tradición, en Noviembre, pero del 98. Y aunque todo el público pedía cambios a gritos, Core se limitó a lavarle la cara a Lara, teñirle la ropa y comprarle algunos modelitos nuevos. Pero dentro del juego... nada de nada, ningún cambio significativo.
Ese hecho le valió a la compañía inglesa sus peores críticas desde los laureles consecutivos del primer y segundo «Tomb Raider». Aunque es verdad que el mismo número de voces que le increpaban por darnos *gato por liebre*, aplaudían entusiasmados porque su amor hacia las aventuras de Lara les permitía disfrutar otra vez con sus fases preferidas. «Tomb Raider III» vendió más de seis millones de copias en todo el mundo.

nera tan apabullante en una galaxia poblada de varones que sólo pedían *tiarrones* de guante fácil. Con su aspecto tridimensional también encandiló a todo el mundo mientras su juego –que no sus curvas– revolucionaba el concepto de las 3D con un estilo y categoría que todavía hoy, cuatro años después, sigue conservando.
Uno de los secretos de su éxito fue el gran parecido de esta *inglesita* con Indiana Jones. Para empezar los dos son arqueólogos y los dos siempre se meten en líos con los pueblos a los que visitan. La historia de Lara es un poco extraña, en principio nuestra protagonista era hija de un aristócrata Inglés llamado Lord Henshingly Croft, nació el 14 de Febrero de 1967 pero a la edad de 21 años el avión en el que viajaba se estrelló. Fue la única superviviente de la catástrofe.
Después de estar dos largas semanas perdida en la jungla, encontró un poblado y se salvó, pero ya no era la misma. Al retornar a su mansión de Inglaterra, la nueva Lara Croft había comprendido que su sitio no estaba allí, junto a la aristocracia por lo que se fue en busca de aventuras por todo el mundo –como desmuestran sus juegos–. Su familia no tardó mucho en desheredarla... pero esta adversidad la hizo más fuerte. Salió adelante a base de escribir libros contando sus aventuras y...
Más o menos, esta es la historia de esta atormentada chica... movidita ¿eh?
Para rematar la faena tendremos que tirar un piropo más a nuestra querida Lara que ha sido la mujer que más ha hecho en los últimos años por la difusión de los videojuegos en ámbitos completamente ajenos a este entretenimiento. Ella es nuestro mejor embajador.

Las chicas son guerreras

Lara es la primera mujer del videojuego en reivindicar su posición frente a una selva de jugadores varones...

Lara Weller

Esta Holandesa es la nueva encargada de dar vida a Lara Croft. En la redacción pensamos que es la que más se parece de las tres a Lara (...). Se llama igual que la protagonista de los juegos, y su edad... es de mala educación desvelarla pero sí os podemos decir que su cumpleaños es el seis de Abril.
Sabemos que una de sus bebidas favoritas es el Red Bull y que ha jugado con «Tomb Raider» en varias ocasiones aunque le parece un poco difícil. Estamos seguros de que esta holandesa no dejará en mal lugar a nuestra heroína, por mucha torpeza que presente a la hora de jugar.

Rhona Mitra

Fue la segunda de las *Laras* en la vida real y últimamente la podéis ver en la gran pantalla acompañando a Cristopher Lambert en una película en la que encarna a una guerrera que poco tiene que ver con lo que nos interesa. Esta sensual dama mide 1.73 cm y, como podéis observar en la foto, no tiene desperdicio: fue Lara Croft desde 1997 y al margen de su papel de Lara, también es modelo, actriz, y una de las más aclamadas por el público para protagonizar la futura película basada en «Tomb Raider».

Nell McAndrew

Esta chica tiene el privilegio de ser la tercera chica que se pone la ropa de Lara Croft. Ha sido la más polémica de todas puesto que unos meses después de adjudicarse el título de pistolera, salieron unas fotos suyas completamente desnuda en una revista. Pero aparte de este escándalo, Nell McAndrew defendió con uñas y dientes la imagen de Lara Croft. Cumple años el seis de Noviembre y nació en Inglaterra... ¡ah! y tiene unos *ojazos* verdes que quitan el hipo.



Tomb Raider IV: The Last Revelation

Compañía:	Core Design
Género:	Aventura plataformas
Fecha de lanzamiento:	Noviembre













Versión PC

Las cámaras *a ras* del suelo nos permitirán ver los gráficos en su máximo esplendor. Pronto comprobaremos si además es jugable.

E.A. Sports ha querido realzar la importancia de los pases altos para controlar el balón en un duelo aéreo (esto puede acarrear malestar general y dolores de cabeza).

Tener un FIFA y no disponer de una tarjeta aceleradora 3D es como tener un Ferrari y conducir por un *camino de cabras*. Y es que son todos esos tipos de efectos visuales las bazas de las que se vale esta plataforma para dejar al resto de conversiones en simples medianías.
Pero muchas veces esos aspectos se ven eclipsados por la jugabilidad. Aunque en opciones y en imagen corportativa serán idénticos tanto PC como PlayStation, la tecnología manda y EA Sports no se ha quedado atrás aunque siga sin aprovechar por completo la potencia de las nuevas tarjetas aceleradoras (al menos hasta la llegada de «FIFA 99»).
En contra del PC tenemos lo de siempre: un buen control pad (lo hay muy buenos pero no todo el mundo los tiene) para poder disfrutar de todos los comandos del juego sin dejarnos los tendones en el intento.

FIFA 2000

Cita con el fútbol

Esto no sería lo mismo si, año tras año, no pudiéramos hablar de un nuevo FIFA. En esta edición E.A. Sports ha contado con la imagen de Guardiola para apoyar el juego.

Lo queramos o no, estamos ante un producto con una demanda impresionante: son miles las personas en el mundo que año tras año necesitan que Electronic Arts, en su rama deportiva, les de la *ración de patadas* que necesitan... y con este «FIFA 2000» –«FIFA 2K» para aquellos que quieran ser más *cools* que la Dama de Elche– las van a tener en grandes cantidades. ¿Qué podemos decir de un juego que lleva más de seis años entre nosotros? ¿Qué podemos esperar de un título cuyo único cambio radical que tuvo en la jugabilidad se produjo al pasar de las 2D –perspectiva isométrica– a las 3D con diferentes vistas? Pues a bote pronto, podemos afirmar que, aunque sigue siendo FIFA, los mayores esfuerzos se han centrado en intentar mejorar una jugabilidad bastante *quemada* por el paso de los años.
Para este «FIFA 2000», Electronic Arts ha repartido el peso de las mejoras entre el apartado gráfico, el de las opciones –muchísimas más– y la jugabilidad.
Tomando la base gráfica de «FIFA 99», EA Sports ha cogido lo mejor del *engine* y lo ha modificado de tal forma que ahora los jugadores parecen mucho más reales, ya que están mejor definidos, tienen movimientos en la cara y les han añadido animaciones más completas que hacen de cada regate, tiro y despeje un espectáculo apoteósico.

En los estadios también habrá cambios ya que se han incluido más y mejores detalles como el público en 3D –al estilo «Parappa the Rapper»– y estructuras complejas que vemos de *cuando en cuando* como el túnel de vestuarios. ¡Vamos, el sueño de todo *futbolero*!
Alucinados nos hemos quedado también cuando hemos visto las nuevas opciones desarrolladas... ¡agarraos, allá vamos!
Todos los equipos de primera división de 15 ligas diferentes, entre las que destacan la española –por supuesto–, italiana, inglesa, alemana y brasileña con los nombres y caracterizaciones de todos los jugadores.

Tampa Bay1 Metrostars0

¡Que tienes uno a la izquierda! Este es el típico *chupón* que hay en muchos equipos de fútbol: seguro que cobra muchos millones y tiene un Ferrari...

Versión PlayStation

La versión de PlayStation si traerá unos cambios bastante más perceptibles en el apartado técnico. Animaciones súper suaves, jugadores más estilizados y, sobre todo, un aumento considerable del número de polígonos en pantalla. Con «FIFA 2000» podremos ver muchos más detalles como los túneles de vestuarios –que en anteriores versiones no aparecían tan definidos–, los movimientos faciales de los jugadores cuando reciben entradas duras o la felicidad por marcar un gol. Por lo demás muchos de los detalles que caracterizan a todos los FIFA estarán presentes en esta primera versión del nuevo milenio que empieza.

La perspectiva isómetrica que tanto juego dio en los FIFA de 16 bits está presente en «FIFA 2000», sin embargo, es una de las menos utilizadas... ¡cómo cambian los gustos de los jugadores!

Una de las animaciones que menos nos gusta es cuando el portero coge un balón alto... ¡que la cambien ya!, que estamos cansados de verle hacer lo mismo en todas las versiones.

Además han incluido más de 40 equipos *de leyenda*: como el Real Madrid de las temporadas 50-56 o el Santos de Brasil que nos permitirán rememorar sus mejores momentos (además de poder enfrentarlos con equipos de la presente campaña).
Muchos de los fallos con la física del balón y de los jugadores de los anteriores FIFA han sido solventandos en esta versión. Aquellos problemas con los rebotes irreales que más de una vez nos hicieron tirar el mando al suelo se acabarán, ya que cuando haces un pase y da a un jugador que se encuentra en mala posición, rebotará al estilo «ISS 98», lo que dará al juego un toque más realista y espectacular. ¡Como debe ser!
En todos los FIFA anteriores, EA sports ha dado un peso especial a la música de los menús y de las *intros* por lo que «FIFA 2000» no podía ser una excepción. Si el año pasado fue Fat Boy Slim, ahora le toca el turno al Sr. Robbie Williams, que pondrá su voz (y música) para una *intro* que se nos antoja espectacular –en la línea de las producciones de la compañía canadiense–.
Las únicas plataformas que verán llegar a «FIFA 2000» serán PlayStation, PC y Game Boy Color. Sobre una posible versión para Dreamcast no hay nada de nada, aunque existen numerosos rumores que hablan de acuerdos entre EA Sports y Sega.
Sólo nos queda esperar la llegada de la versión final para analizar en profundidad un título que –en nuestra primera impresión– nos ha parecido superior a sus predecesores. «FIFA 2000» será una cita obligada entre los incondicionales del balón. Por algo es el rey de los juegos de fútbol, al fin y al cabo, y mientras nadie demuestre lo contrario, es el simulador más completo.

Nacho



Otras...

¡Alto, esto es un atraco!

PC CD-ROM • Take 2 • Diciembre

Los gamberros vuelven para divertirnos con sus coches locos en «Grand Theft Auto 2», y es que después del gran éxito conseguido con «GTA» y su *pseudo secuela* «GTA London», Take 2 no quería perder la oportunidad de brindarnos una continuación que mejorase muchos de los pequeños defectos que tenían estos dos últimos y ampliar, de paso, los escenarios y misiones. Situaciones como *volar* un hospital usando un camión cisterna o atropellar a los



matones de la banda contraria y escapar de todo un ejército de coches de policía seguirán estando presentes en esta segunda parte, pero con un aspecto gráfico mejorado y mucho más acorde con los momentos que corren en nuestro querido mundo del videojuego. Actualmente podéis encontrar una *demo* en la dirección www.gta2.com, que servirá para darnos cuenta de las posibilidades que tendrá ésta fantástica continuación.

Donkey Kong 64 se acerca

Nintendo 64 • RARE • Diciembre

Era mucho tiempo el que llevábamos sin jugar con uno de los personajes más carismáticos de Nintendo. Después de muchos *dimes y diretes* comienzan a aparecer las fechas definitivas de su lanzamiento.
Nintendo va a esperar a la campaña de Navidad para lanzar esta maravilla técnica y jugable de Rare que cambiará radicalmente el concepto que teníamos de los, ahora, antiguos «Donkey Kong Country». Han pasado tres años y esta nueva aven-



tura del mono de Nintendo tendrá mucho más que ver con el genial «Banjo Kazooie» que con los viejos, pero meritorios, *sprites* 2D digitalizados.
Si miramos al pasado veremos que este juego consiguió que la Super Nintendo se convirtiera en una máquina mucho más respetada ante la amenaza de las que en esos momentos eran *consolas de última generación*. Y es muy probable que se vuelva a dar esa situación, gracias a la necesidad de usar, obligatoriamente, el cartucho de expansión de 4 MB. Y es que las sombras de Dreamcast, PlayStation 2 y Dolphin son muy alargadas.



¡Los juguetes se

Toy Commander es la primera prueba de que Sega ha cambiado su política mundial de desarrollos en el lanzamiento de Dreamcast. Y es que Europa es un territorio fundamental para vencer en la dura lucha que se avecina...

La batalla en la bañera contra los destructores y submarinos es todo un alarde de imaginación.

Los platos y las latas de conserva son unos obstáculos muy peligrosos... Casi tanto como nuestros enemigos.

Sega no se retiró en valde. Cuando hace un par de años la batalla por el mercado de 32 bits estaba decantada hacia una de las partes, PlayStation, Sega cogió las maletas y se colocó en un discreto segundo plano. Pero a pesar de lo que todos creían, Sega miraba por el quicio de la puerta, a un lado y a otro, escrutando lo que estaba pasando realmente con el mercado. Sin que nadie se diera cuenta, Sega estaba construyendo, desde los cimientos, el lanzamiento de Dreamcast.
En una de esas fugaces miradas al mercado, Sega vio a Sony preocuparse por Europa y por sus equipos de programación. De esa factoría comunitaria nacieron los «Wipeout», «Porche Challenge», «Destruction Derby»... ¿os suenan? Y Sega ahora quiere hacer algo parecido. ¡Bravo!
No Cliché, los desarrolladores de «Toy Commander» son unos estudios franceses afincados en Lyon. Así, con ese nombre, seguro que no os suenan pero si hablamos de «Alone in the Dark» o «Time Commando»... la cosa cambia.
Hace unos días Juegos & Cía visitó sus oficinas y allí tuvimos ocasión de ver «Toy Commander», un arcade multiplataforma que a priori tiene muy buena pinta. En el juego podemos pilotar desde un caza de la Segunda Guerra Mundial hasta una nave espacial, un bólido, un tanque, un jeep o un helicóptero. Misiones en más de una decena de estancias de una gran mansión con objetivos tan descabellados como

Las batallas aéreas son dignas del mejor simulador de combate...

También hay sitio para las carreras de coches en la habitación de los niños.

DESARROLLO

En los estudios de Lyon se desarrolló por completo un juego que parece llamado a convertirse en el primero de un nuevo género que mezcla de todo: carreras de coches, misiones de comandos con soldados, combates aéreos y enemigos finales de esos que gustan a los amantes de los arcades tradicionales. Una de las cosas que más nos sorprendieron fue el engine físico: el que se encarga de medir la magnitud de los choques en función del tamaño y masa de los objetos y las consecuencias de estos. Además gracias a las herramientas utilizadas para la versión Dreamcast los chicos de No Cliché avanzaron que existiría una versión PC en muy poco tiempo...

Hay sacapuntas que, colocados en lo alto de un vehículo, pueden servir de lanzamisiles tranquilamente.

No podían faltar los soldados de plástico –estilo Toy Story– y las misiones de asalto a la casa de las muñecas.

Entre las muchas misiones del juego, podemos encontrar una que nos obliga a preparar el desayuno al chiquillo de la casa. Original ¿no?

DER★

rebelan!

HABLAMOS CON...

Frederick Raynal

Creador de juegos como «Alone in the Dark», este viejo lobo de mar llamado Frederick Raynal nos habla de «Toy Commander» con la misma ilusión que si se tratara de su primer proyecto.

J&C: ¿«Toy Commander» podría ser concebido lejos de Dreamcast?

F.R.: No, y precisamente una de las razones por las que el desarrollo del juego se concibió única y exclusivamente para Dreamcast fue la potencia técnica, que ningún otro sistema actual de juegos posee.

J&C: Se le ve realmente entusiasmado por trabajar con Dreamcast. ¿Cuáles son las razones?

F.R.: Sí. Aunque llevo algo más de 20 años haciendo juegos, nunca he visto una máquina tan sencilla de programar como Dreamcast. Esto, unido a su potencial técnico, la convierten en la plataforma ideal para poder plasmar las ideas que como jugador quiero ver en una pantalla.

J&C: ¿Qué destacaría de «Toy Commander»: sus gráficos, su desarrollo...?

F.R.: Sin duda, destaco su jugabilidad, su diversión. «Toy Commander» fue concebido como un título que hiciera pasarlo en grande a todo el que lo jugara.

bombardear en una bañera a una flota de destructores y submarinos o prepararle el desayuno al crío de la casa. Cosas así son posibles con este juego que parece tener muchas opciones, modos de juego e infinitas fuentes de diversión. Si se ha realizado como nos tememos, es posible que nos encontremos ante una de las sorpresas más gratas de la temporada. Y si es para Dreamcast, mejor para todos, porque sería la justa recompensa a una empresa que nunca tiró la toalla a pesar del varapalo tremendo sufrido con su anterior consola. Bravo por Sega y No Cliché.

José Luis

Toy Commander

Compañía:	No Cliché
Género:	Arcade 3D
Fecha de lanzamiento:	Octubre

PSX · PC · N64 · GBC · DC

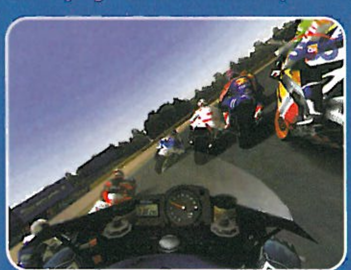
Otras...

GP 500 en PC

PC/PSX • Hasbro Int. • Noviembre

Hasbro Interactive va a encandilarnos con un juego sobre el gran premio de motociclismo de 500 c.c.. ¿Su nombre?: «GP 500». Con unos gráficos muy realistas, Hasbro pondrá a nuestra disposición el campeonato completo del año pasado con sus 14 circuitos y 24 pilotos oficiales con sus respectivas escuderías y marcas publicitarias.

A pesar de haber jugado poco con él, hemos tenido tiempo suficiente para comprobar la calidad gráfica y el alto grado de simulación conseguida. Si a eso le unimos que estará Alex Crivillé –el flamante líder del mundial de la presente temporada– poniendo su nombre al invento... estamos ante uno de los juegos estrella de la temporada.



MDK 2 multiplataforma

PC/DC • Bioware • Diciembre

Vuelve uno de los juegos que más nos hicieron vibrar hace un par de años en nuestro PC. Os estamos hablando de «MDK» y su extraño humor. Bien, pues ahora son los chicos de Bioware -autores del bombazo «Baldur´s Gate»- los que se están encargando de hacer una segunda parte para PC y la nueva consola de Sega: Dreamcast. Las novedades estarán repartidas entre el apartado gráfico, el número de personajes a elegir y el desarrollo general. Gráficamente, Bioware ha realizando



un *engine* completamente nuevo. Éste aprovecha bastante las capaciades técnicas de cada una de las dos plataformas, incluyendo logrados efectos de luz y una suavidad de movimientos digna de elogio. Las novedades más importantes que aporta a la jugabilidad –además de las armas, nuevos enemigos y escenarios– se reparten entre la nueva forma de jugar y explorar: «MDK 2» va a tener más acción aunque tendremos que pensar un poquito más antes de disparar. Si no lo haces, te puedes encontrar con más de 20 personajes en pantalla intentando destrozarte la *cocorota*. En principio «MDK 2» está previsto para Navidades.



¿Que estará buscando este individuo? ¿habrá goteras en el techo?

Al igual que en el juego anterior «Final Fantasy VIII» ha optado por mantener la misma línea gráfica.

Uno de los aspectos que más se han cuidado en el juego son los efectos de luz: la calidad es bastante alta.

Han pasado dos años desde que Final Fantasy VII hiciera acto de presencia en nuestro país y, tras esa larga ausencia, parece que por fin vamos a poder disfrutar de la penúltima entrega de la saga ¿habrá merecido la pena tanto tiempo de desesperación?...

Es otra historia...

FINAL FAN

Como podréis apreciar, la calidad gráfica de esta octava parte es ligeramente superior que su antecesora.

Bases en la página 82.

Noviembre es un gran mes para los amantes del Rol, porque como ya sabemos todos se pondrá a la venta «Final Fantasy VIII»: el juego más esperado de su género desde el bombazo de la séptima parte. Esta fantástica aventura -que saldrá traducida al castellano- nos introduce en un mundo de fantasía donde nuestro héroe, Squall, se prepara para convertirse en un SeeD. Y para los no entendidos en «Final Fantasy» que no tengan el privilegio de saber qué es un SeeD de esos, es necesario decir que, más o menos, son una fuerza especial que no pertenece a ningún bando o país y que toma parte en todos aquellos conflictos donde ha sido mancillada, repetidamente, la dignidad humana. En esta ocasión, Squall debe evitar que *la sangre llegue al río* entre los territorios vecinos de Galbadia y Dollet

«Final Fantasy VIII» hace gala de un desarrollo bastante diferente al de su predecesor: la famosa *materia* que tantos quebraderos de cabeza nos diera, ha sido cambiada por un sistema de juego más novedoso mientras que las magias, por ejemplo, ya no pueden ser compradas si no *recogidas a vuelo* cuando en los diferentes combates nuestros enemigos nos *zurren* con ella. Eso sí, hay que saber en qué momento lanzarla -o bien guardarla para otra ocasión-.

Más de uno se quedará horas pegado al telivisor por culpa de estas curiosas cartas.

Los *Guardian Force* prometen ser muy grandes, espectaculares y devastadores.

El juego está siendo traducido al castellano. Imprescindible para poder concentrar esfuerzos en la acción.

Edea será la culpable de todo lo malo que nos ocurra durante la aventura. ¡Vamos, que es la más mala del lugar!

TASY VIII

Las *invocaciones* de «Final Fantasy VII» que tanto nos hicieron disfrutar por sus espectaculares efectos de luz serán a su vez reemplazadas por los *Guardian Force*, que por lo visto van a ser el triple de todo. Además, mejorarán nuestro *status* y podrá actuar como poción mágica (al estilo de la que consumían Asterix y Obelix, suponemos).
De ellos dependerá todo nuestro potencial, eso sí, para que lo tengáis claro, los *Guardian Force* son una invocación llena de diferentes materias juntas... asombroso ¿verdad?
Pero como ya ocurriera con «Final Fantasy VII», esta secuela vendrá con varios minijuegos: unos los disfrutaremos durante la aventura y otros a través de ese aprendiz de Tamagotchi que Sony no ha lanzado aún en España llamado PocketStation. Nuestro gozo en un pozo.
Uno de esos *jueguecitos* que podremos disfrutar durante la aventura será «Card Battle», que consiste en adquirir el mayor número de cartas a través de una peculiar *timba* en la que nos jugaremos muchas posibilidades de triunfo.
En el apartado gráfico esta nueva aventura seguirá siendo sobresaliente -sólo hay que echar un vistazo a las dos páginas-, con muchas imágenes renderizadas que seguramente harán las delicias de nuestras vidriosas retinas.
Con todo lo dicho anteriormente y las referencias que conocemos (de primera o segunda mano), seguramente nos podremos hacer una idea aproximada de lo que este juego será capaz de alcanzar en volumen de éxito y horas de diversión. Sólo nos queda concentrarnos para ser un buen SeeD con nuestra PlayStation, o PC... ¿no os parece?

Gustavo

Dos territorios vecinos del mundo de Final Fantasy han entrado en guerra. Squall debe evitar que la cosa *pase a mayores*.

Después de *soltarlo* se arrepiente. Eso le ocurre por no pensarse dos veces lo que dice.

Esta imagen parece sacada de un documental de fauna Ibérica. ¿A que sí?

Final FantasyVIII

Compañía:	Square Soft
Género:	Aventura RPG
Fecha de lanzamiento:	Noviembre

PSX · PC · N64 · GBC · DC

Otras...

Motocross al máximo

PC • Havas Int. • Octubre

Aquellos aficionados al motocross sabrán de sobra que en nuestra tierra tenemos a todo un campeón: Edgar Torronteras, el piloto español de saltos *estilo-libre* demotocross más internacional del momento. Pues los señores de Havas Interactive van a distribuir un juego con su nombre: «Edgar



Torronteras´eXtreme Biker» para la plataforma PC. Este juego ha contado con la supervisión de este barcelonés de 20 años a la hora de traspasar la mecánica y los saltos al juego. Y es que este «Edgar Torronteras´ eXtreme Biker» cuenta con diferentes modos de juego, que van desde el motocross al aire libre pasando por el de estadio, llegando al modo de *estilo-libre*, donde las poses y movimientos suicidas son el pan nuestro de cada día. Gráficos en 3D, muchos saltos, grandes obstáculos, condiciones metereológicas variadas y la posibilidad de sentir cómo nos dejamos los *piños* gracias a su opción de fuerza –o force feedback–.

Se acerca un VAMPIRO

PC • Activision • Diciembre

Empezad a temer por las noches, porque dentro de nada tendremos que usar ajos y estacas para defendernos de los vampiros que inundarán nuestro PC. Y eso es porque Activisión tiene preparado uno de los juegos de Rol más impresionante de los últimos tiempos: «Vampire The Masquerade», ganador del premio "al mejor juego de Rol"



en el E3 de este año. Y es que no sabemos qué tendrá, pero sólo hay que verlo para que se nos haga la boca *agua de vichy*. Activisión nos lleva, gracias a este juego, a diferentes épocas en donde los vampiros son habituales. Así, visitaremos las medievales Praga y Viena del siglo XIII o las modernas Londres y Nueva York del siglo XX, donde variará bastante la forma de combatir a nuestros enemigos. Su salida está estimada para el invierno. Cuando tengamos más datos seréis los primeros en conocerlos.





Decorados muy espectaculares nos esperan en este nuevo juego...

Los combates prometen ser muy espectaculares, si no me creéis... fijaos en las imágenes.

Tendremos a nuestra disposición toda una ciudad para construir.

Mucho tiempo ha pasado desde que el último «Command & Conquer» saliera al mercado, pero la espera ha terminado. Por fin está aquí su continuación y promete aferrarnos a la pantalla hasta que no nos queden fuerzas.

La saga «Command & Conquer» tiene millones de seguidores en todo el mundo que seguramente se alegrarán de poder disfrutar otra vez con la continuación de este clásico de la estrategia. Por fin está aquí una segunda parte que se ha hecho esperar más de lo que nadie hubiera imaginado.

En «Tiberian Sun» tendremos que luchar una vez más contra Kane, un tirano que se daba por muerto desde hacía más de 30 años y que retorna justo cuando la Organización Global de Defensa está trasladando a todos los civiles a diferentes regiones donde el Tiberium no crece –ya que los científicos han descubierto una estrecha relación entre este mineral y los daños que sufre la biosfera–. Además, muchos humanos han sufrido en sus carnes horrorosas mutaciones por su culpa.

Como sucediera con la versión de Nintendo 64 de «Command & Conquer», «Tiberian Sun» estará en 3D, con entornos virtuales de una calidad gráfica impresionante. Es toda una novedad que les ha costado a los programadores más de 18 meses de duro trabajo y, seguramente, muchos disgustos por la cantidad de veces que han retrasado la fecha de salida.

A esta gente no les debe sonar aquello de: "todos contra el fuego".

Otro de los aspectos incluidos, con gran acierto por lo que hemos visto, son los efectos de luz.

Para alejarse todavía más de la estela del *todopoderoso* «Command & Conquer» original, se ha realizado un trabajo *extra* en el diseño de los terrenos, así como en la calidad gráfica de las texturas que los componen.

Este juego es el único de la saga en tres dimensiones...

La interminable espera sufrida por muchos miles de usuarios está a punto de llegar a su fin: las armas están cargadas, los ejércitos preparados y los comandantes en jefe esperando para dar la señal y comenzar la contienda. Si todo se produce como parece, podemos estar ante uno de los grandes éxitos de la temporada tanto de público como de crítica.

Pero al final, como siempre ocurre con juegos de esta categoría, nos au-

Más estrategia que nunca nos espera en este juego: destruye puentes para fastidiar a tu rival.

En este nuevo «Command & Conquer» tendremos la posibilidad de aniquilar o salvar, a indefensos civiles, ¡Qué poca consideración!

Rayos láser invaden nuestra pantalla cuando disparan el arma de iones.

FILMANDO

«Tiberian Sun» sigue apoyándose, como su predecesor, en las secuencias de FMV con actores reales para contarnos el argumento.

Una de las razones por las que «Tiberian Sun» se ha retrasado tanto es por el rodaje de las secuencias de vídeo que nos introducen en el argumento del juego. Como ocurriera en el cine –"La Amenaza Fantasma" es quizás la más reciente y aclamada–, se han utilizado efectos muy sofisticados para recrear escenarios en 3D. Para tal despliegue, Westwood no *se ha cortado un pelo* y ha llamado a profesionales contrastados de la categoría de James Earl Jones (sobre estas líneas) que por si alguno no lo sabe, puso la voz a Darth Vader en Star Wars.

MILES DE DETALLES

Los bocetos de los vehículos y soldados que aparecen en pantalla han sido cuidados como merece la continuación de «Command & Conquer».

Una de las cosas que los estudios Westwood más han cuidado es el diseño de sus vehículos y soldados, que tendrán un perfil más futurista y detallado. Sólo hay que echar un vistazo a los bocetos para comprender la obra acometida y el gran trabajo que estos chicos han realizado –sólo hace falta que los demás apartados del juego estén a la altura–.

toconvenceremos de que ha merecido la pena *comerse las uñas* durante meses y que, por muy similar que sea al «Command & Conquer» de *toda la vida*, nos seguirá pareciendo lo mejor del mundo. Westwood, de todos modos, puede alardear ya de haber inoculado en las venas de los jugadores el virus de la diversión por unos cuantos años más.

Gustavo

Comman & Conquer: Tiberian Sun

Compañía:	Westwood Studios
Género:	Estrategia
Fecha de lanzamiento:	Octubre

PSX · **PC** · N64 · GBC · DC

Otras...

¿Por fin llega Messiah?

PC • Shiny Ent. • Diciembre

Para aquellos que no conozcáis «Messiah», os diremos que es uno de los juegos más esperados de los últimos años y que –parece ser– por fin tiene fecha definitiva de salida: el tres de diciembre (¡benditas Navidades!). Las nuevas imágenes presentan unos entornos mucho más acabados de los que eran en un principio –algo normal debido a que estamos hablando de un juego que lleva en desarrollo más de tres años–, aunque la idea sigue siendo



de lo más original. Encarnamos a un *angelote* con una misión muy importante: salvar a los humanos del mal que les acecha. Pero lo más gracioso es que para redimirles debemos hacer el mal, metiéndonos dentro de sus almas y haciendo con ellos lo que nos venga en gana. Incluso si lo deseamos, es posible hacer que se suiciden.



PC Fútbol 2000

PC • Dinamic M. • Diciembre

Nuestro simulador de fútbol más internacional se está acicalando para la llegada del año 2000. Las características que hicieron grande a «PC Fútbol» hace unos años están presentes dentro de la nueva versión: modo manager (donde haremos las labores de entrenador, presidente y, casi casi, barrendero), el modo arcade donde jugaremos los partidos que tengamos asignados como si de un «FIFA» se tratase y la fantástica base de datos con más de 20.000 jugadores de los equipos más importantes de cada país. Pero para esta versión Dinamic ha mejorado el *engine* gráfico,



llegando a mostrar en pantalla jugadores con más de 2.200 polígonos y unos estadios que simulan perfectamente a los reales. Se han mejorado los efectos meteorológicos hasta tal punto que podremos ver a nuestros jugadores empapados por la lluvia. Éstos, además, están caracterizados y tienen animados todos sus rasgos faciales, pudiendo parecer enfadados, alegres o *perdidos*.

Guía rápida para que No Te Pierdas

Aunque nuestro cuadro de puntuación es muy sencillo, nunca viene mal una pequeña ayudita para aclarar todas las posibles dudas que puedan asaltaros a la hora de ojear la revista. Atentos, no perdáis ojo.



Título del juego

En este apartado váis a encontrar el nombre del juego. Estar muy atentos al sistema que comentamos no vayáis a confundiros con otros títulos.

Plataformas

En Juegos & Cía. vamos a hablar, únicamente, de las consolas y ordenadores que están realmente operativos en el mercado, es decir, aquellas plataformas que tienen un ritmo continuo en el de lanzamiento o que, muy a menudo, varían su oferta.

El clip con el distintivo rojo quiere decir que, de todas las versiones disponibles del juego, ésa es la comentada.

Mientras que si el clip tiene el *circulito azul*, quiere decir que existen versiones para ese sistema pero no han sido comentadas dentro del Test.

Datos técnicos

Según el tipo de juego podréis encontrar en este apartado datos sobre número de jugadores, niveles, coches, enemigos, armas, violencia, editor de circuitos, IA de los personajes... así, tantos como géneros abarquemos en nuestras páginas.

El resumen...

Con dos escuetas, cortas, descriptivas y concisas frases vamos a comprimir lo mejor y peor del juego comentado. Tal vez nos quedemos cortos o... tal vez nos pasemos.

Puntuación 8.8

Star Wars Racer

PSX · PC · N64 · GBC · DC

Compañía: LucasArts
Género: Velocidad
Precio:6.990 Ptas. PC/9.990 Ptas. N64

Objetivo: conseguir el título de mejor piloto de vehículos POD de la galaxia.

Modo de juego: velocidad sin apenas tocar el suelo a 950 Km/h.

Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº Circuitos:	21
Nº POD Racer:	22
Armas:	No
Violencia:	Ninguna

Requisitos mínimos
Pentium 166 MHz
Necesaria aceleración 3D
32 MB RAM

Rápido y muy divertido.
Difícil en fases avanzadas.



Puntuación

Llegamos al meollo de la cuestión: a la nota. Aquí os vamos a poner esa sensación que nos trasmite el juego después de probarlo durante varias horas. Nuestro sistema de puntuación es idéntico al de vuestro profesor de Matemáticas:
0.0-2.9- Muy deficiente
3.0-4.9- Insuficiente
5.0-5.9- Suficiente
6.0-6.9- Bien
7.0-7.9- Notable bajo
8.0-8.9- Notable alto
9.0-9.9- Sobresaliente

Datos del juego

La compañía, el idioma, el precio, el género, el objetivo y los modos (o modo) de juego: aquí os váis a enterar de esos datos importantes que desvelan de verdad cómo es el título.

Requisitos mínimos

Estos datos, que recogemos directamente de las compañías, son los requisitos mínimos que debe cumplir el ordenador para ejecutar el juego. Debéis saber que muchas veces estos mínimos no garantizan que el programa funcione correctamente.

Compatible con

Cuando comentamos un juego de consolas, veréis una lista con todos los periféricos que podéis utilizar con él.

Otras valoraciones

En Juegos & Cía. vamos a pasar por el ojo crítico otros cuatro aspectos más, al margen de la puntuación: dificultad, sonido, gráficos y jugabilidad. Así tendréis una idea más aproximada de cómo son los demás apartados del juego.

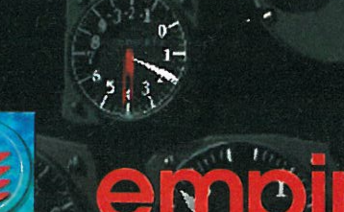
Dinamic Multimedia presenta:

Mig Alley

El cielo no es sólo para los pájaros...
...también hay sitio para los héroes.

- Totalmente en castellano, incluyendo la comunicación por radio.
- Más de 100 aviones en el aire simultáneamente luchando por la victoria.
- Rutinas de IA enemigas de gran complejidad.
- Secuencias documentales de la época.
- Aceleración automática para pilotos inexpertos.
- Paisajes 3D impresionantes creados a partir de fotografías aéreas.
- La táctica que adoptes influirá decisivamente en el desenlace de la guerra, tanto en tierra como en el aire.
- Simulación llevada al extremo: efectos G, fatiga estructural del avión, visión negra, deslumbramientos...







PC-cdrom Windows™95/98

www.dinamic.net



Aunque los coches sean de radio control, están realizados con todo lujo de detalles. El diseño es inmejorable y los reflejos de las carrocerías algo superior.

El control, en un principio, es bastante complicado: los coches *se van* bastante y muchas superficies resbaladizas parecerán imposibles. Al final, lo conseguiréis...

Los primeros coches disponibles funcionan con motores eléctricos y no están nada mal, pero cuando pruebes los de explosión... ¡sabrás lo que es correr descontroladamente!

Muchos de los escenarios presentes en «Re Volt» son todo un ejercicio de originalidad y buen hacer de los programadores: museos, supermercados, barcos e incluso el lejano y salvaje Oeste.



En «Re Volt» vale todo. Si quieres ganar, has de ser bueno pilotando y usando las armas para quitarte de encima a tus contrincantes.

Jugar en «Re Volt» no es cosa fácil. Nuestros contrincantes son de lo más tramposos y *toca napias* que puedas encontrarte. ¡Por algo los programadores los pusieron allí!

Editor de circuitos

Los editores de circuitos no son un invento nuevo, pero siempre nos han gustado. El que posee «Re Volt», en concreto, es uno de los más flojos que hemos visto últimamente ya que no hay mucha variedad a la hora de hacer los trazados ni de escoger un fondo (siempre es el mismo). En lo que es sin duda uno de los mejores es en la facilidad a la hora de ponernos a construirlos. Es tan sencillo, y saludable, como coger la longitud que necesitemos para realizarlo, elegir el color de la pista, diseñar las curvas, rectas, chicanes e incluso poner los ítems que podremos recoger. Al fin y al cabo estas cosas son para usarlas con salud...

Versión consola

Las consolas que recibirán con los brazos abiertos la nueva maravilla de Acclaim son Nintendo 64 y PlayStation. Aunque estemos hablando del mismo juego, os podemos asegurar que tanto en gráficos como en jugabilidad son bastante diferentes. La versión de Nintendo 64 es la que más se parece a la de PC, con el mismo sistema de menús y unos gráficos y control muy similares. La que nos dejó más perplejos fue la de PlayStation. Dentro de la *play*, pudimos observar como todo el apartado gráfico, rico en detalles de PC, se veía extrañamente limitado por un hardware que puede hacer bastante más. Incluso el «Micromachines V3», directo competidor de este «Re Volt», posee más y mejores detalles y movimientos. Es algo realmente extraño.
Las dos versiones se encuentran disponibles en estos momentos y, si nos tuviéramos que quedar con alguna de las tres, evidentemente, elegiríamos la de PC. Una recomendación: es necesario para disfrutar al 100% de sus posibilidades contar con un buen mando (Gamepad o similar).

PSX

PSX

VOLT
ón
iniatura

Re Volt es impresionante en todos sus aspectos y aunque resulta muy simple a la hora de jugar, su enorme cargamento de diversión le hace ser más valioso que otros productos con más renombre.

Juegos como Revolt hacía mucho tiempo que no se veían por estos lares. El título que nos presenta Acclaim es de esos que en un principio no convencen porque parecen *más de lo mismo*, pero que luego, al probarlos, nos hacen damos cuenta de lo equivocados que estábamos. Y es que «Re Volt» cuenta con todo lo que debe tener un súper éxito: buenos gráficos, música de acompañamiento *cañera*, muchos coches y circuitos y, sobre todo, mucha, mucha diversión.

«Re Volt», por eso, nos *engancha* desde la primera partida con una moderada dificultad que pega a la pantalla al *más pintado* con una facilidad pasmosa.

Nada más elegir minicoche en «Re Volt» y entrar en carrera podemos comprobar un apartado que, al menos en PC, es sobresaliente: los gráficos. Coches y, sobre todo, escenarios, muestran con una suavidad apabullante y una perfección endiablada formas, colores, luces y destellos que quitan el hipo: barrios completos con calles, aceras, jardines, tuberías, descampados, obras, mansiones elefantiásicas, museos arqueológicos con bichos prehistóricos, supermercados e, incluso, una particular adaptación de aquel sumergible llamado Titanic.

Muchos de los coches más avanzados alcanzan velocidades que los convierten en incontrolables. Así que la frase aquella de "La potencia sin control no sirve de nada", en «Re Volt» es cierta.

«Re Volt» no es un portento de originalidad, pero quien lo ha programado lo ha hecho de tal forma que a muchos les parecerá único y, hasta cierto punto, revolucionario... aunque siga siendo más de lo mismo: correr, correr, derrapar, correr, recoger *items*, correr y tirárselos a nuestros adversarios.

Los modos de juego de «Re Volt» dan vida para muchos, muchos meses ya que además de tener que acabarnos todos los circuitos para ganar nuevas copas debemos encontrar los otros coches escondidos y los circuitos *espejo* y *al revés*. Esto no va a ser tarea fácil porque en principio el control nos parecerá algo extraño... un poco desesperante, pero como todo, con un poco de paciencia y buen hacer, nos iremos haciendo con sus secretos. Será en ese justo momento cuando «Re Volt» nos atrapará, consiguiendo niveles de *pique* arrolladores. Pero no es oro todo lo que reluce: después de acabarnos todos los modos de «Re Volt» bajarán nuestras ganas de volver a jugarlo, cosa que no ocurría con clásicos como «Mario Kart» o «Micromachines», que resisten el paso del tiempo como si nada. Aún así, este juego de Acclaim es notable.

Nacho

Puntuación **7.9**

Re Volt

PSX · PC · N64 · GBC · DC

Compañía: Acclaim
Precio: 6.990 Ptas. PC/7.990 Ptas. PSX
Género: Velocidad — Traducción: Sí

Objetivo: ganar todas las copas para conseguir nuevos coches y circuitos.

Modo de juego: acelerar, frenar, derrapar, coger *items* y utilizarlos.

Nº de jugadores:	1 a 4
Nº de circuitos:	14
Nº de coches:	28
Editor circuitos:	Sí
Violencia:	Ninguna

Requisitos mínimos
Pentium 200 MHz
32 MB RAM

Engacha desde el principio.
Si te lo acabas se desinfla.

DIF · SON · GRA · JUG



Aunque estemos en el futuro, «Wip3out» también muestra parajes naturales llenos de detalles y... palmeras.

La nueva vista interna es toda una delicia. Surcar los escenarios a toda velocidad dentro de la carlinga nos hará sentir auténtico vértigo. Y no es una afirmación gratuita.

La primera vez que metamos «Wip3out» en nuestra PlayStation contaremos con la nada despreciable cifra de cuatro equipos para jugar.

La estela que hizo tan famosa a «Wipeout 2097» sigue estando presente en esta tercera parte... ¡IMPRESIONANTE!

Los aficionados a la nueva liga F-7200 se cuentan por miles, y todo gracias a ti, campeón.

Wip3out

A toda máquina

Cuando años atrás eres capaz de crear el juego de velocidad perfecto sobre el mismo hardware de la continuación, te puedes encontrar con un gran problema: la similitud.

En muchos momentos levantaremos el vuelo casi sin darnos cuenta... ha llegado la hora de empezar a acelerar.

Si el mes pasado os hablábamos de todas las novedades que iba a incluir «Wip3out», en esta ocasión os vamos a contar qué nos han parecido todas esas *novedades* y si es verdad que Psygnosis ha superado el listón del 2097...

Así, para empezar, os podemos asegurar que esta tercera entrega sí supera a «Wipeout 2097», sin embargo no supone un cambio tan radical, ni en los gráficos ni en la jugabilidad, como lo fue en su momento «F-Zero» frente a «Wipeout» y éste último respecto de su secuela. Hay que tener en cuanta que, a pesar de ser un gran juego, el hardware es el mismo y las ideas no han sido renovadas lo suficiente. Pero vayamos por partes...

Gráficamente «Wip3out» es todo un derroche de luces, colores y, sobre todo, velocidad. Designers Republic y el *art manager* del juego, el españolito Carlos Ulloa, han conseguido mejorar la imaginería *futurístico-electrónica* de los anteriores «Wipeout», creando una nueva línea de logos, tipografías y ambiente que realzan el vanguardista invento creado por Psygnosis. Pero no sólo de libros de estilo viven los gráficos de este «Wip3out».

El nuevo interfaz de «Wip3out» es mucho mejor y tiene más detalles. Tendremos toda la información en un instante.

Las nuevas naves están infinitamente más detalladas, con todas sus texturas bien colocoditas y con sus detallitos que dan un aspecto sobrio y compacto a los fríos vértices que las forman. Pero es que no sólo las naves están mejor construidas, los escenarios demuestran una



Las repeticiones nos ofrecerán perspectivas muy realistas. En ellas podemos ver el buen acabado de todas las naves y circuitos.

En las salidas debes ser lo más rápido posible y, sobre todo, recuperar posiciones. Si no lo haces, eres hombre muerto.

Definición de «Wip3out»: vas a más de 555 km/h, tienes un enemigo delante y unos metros más allá una curva súper cerrada... Pregunta: ¿qué haces con un solo segundo para reaccionar?

mayor complejidad respecto de la segunda parte: puentes, curvas, edificios gigantescos y unos meditados trazados concebidos con el único objetivo de hacernos la vida imposible, al menor descuido que tengamos.
Además, han tenido la gran idea de incluir bifurcaciones en medio del circuito para que nunca una vuelta sea igual a la anterior que, dicho sea de paso, no lo será debido a la ingente cantidad de armas que tendremos a nuestra disposición para hacer *cachitos* a nuestros competidores de una forma original y, sobre todo, efectiva.
Original porque han incluido nuevas armas que cambian la estrategia a la hora de correr respecto a «Wipeout 2097». Y efectivas porque son mucho más *bestias* (permitidnos la palabra) que en los anteriores juegos.
De todos modos, la serie «Wipeout» no sería lo mismo si en su halo de vanguardismo no incluyese una banda sonora electrónica: Prodigy, Leftfield, Photek en los anteriores y ahora Dj Sasha, Chemical Brothers, Underworld o Propeller Heads –entre otros–.
Este apartado no cambia, sigue estando a un altísimo nivel tanto de calidad de producciones como de inmersión en el desarrollo, aportando *subidones de adrenalina* en momentos clave de la carrera y del tema que estamos escuchando. En este aspecto «Wip3out» es *demoledor*... como siempre.
Llegamos al apartado de la jugabilidad, el momento donde se decide si un programa vale o no para lo que fue creado: «Wip3out» aprueba con holgura ya que no es ni mejor ni peor, es un gran juego al que, por desgracia, no le dejan deshacerse de la alargada sombra de «Wipeout 2097».
Tal vez el único problema que tiene es que seguimos quedándonos encallados en las curvas cuando las tomamos mal –detalle que tantos quebraderos de cabeza nos dió en el primer «Wipeout»–.
Para terminar, os diremos que «Wip3out» nos ha gustado mucho, sobre todo el modo dos jugadores, las nuevas armas... y, para fortuna nuestra, su innegable parecido con su antecesor: «Wipeout 2097».

Nacho

Ser el primero puede depender de un segundo... ¿sabéis quién ganó aquí?

Las nuevas naves incluidas en «Wip3out» dan mayor variedad al desarrollo del juego. Y es que sobre gustos no hay nada escrito.

MODO MULTIJUGADOR

En la serie «Wipeout» hemos tenido la oportunidad de jugar contra los amigos siempre que dispusiéramos de dos televisiones, dos PlayStation, dos juegos y, por supuesto, el Link Cable.
Ésto, que era una gran idea, no cuajó por razones logísticas obvias –no conocemos a nadie que tenga en su casa el material de juego por duplicado–. Eso sí, de ser los afortunados poseedores de todo esto, teníamos la diversión multiplicada por mil gracias a la jugabilidad de la que hacían gala esas opciones multijugador.
Para «Wip3out» Psygnosis nos obliga a tirar el Link Cable por la ventana ya que, consciente de que estaba pidiendo un imposible, ha decido incluir un modo *versus* a *pantalla partida*. Además vuelve a brindarnos la posibilidad de usar el inconveniente modo *link* (¡tendremos que bajar a la calle a recoger el cable que tiramos!).
En el modo *pantalla partida* podemos jugar de dos formas diferentes: horizontal o verticalmente. Ambas son igual de divertidas aunque en el modo horizontal es mucho más fácil jugar –vemos más porción del escenario–. De todos modos, si dispones de un televisor panorámico la partición vertical es espectacular.

Puntuación 8.2

Wip3out

PSX / PC / N64 / GBC / DC

Compañía:	Psygnosis
Precio:	7.990 Ptas.
Género: Velocidad	Traduccion: Sí

Objetivo: destroza el cronómetro a la velocidad del sonido por intrincados circuitos llenos de trampas.

Modo de juego: cuatro ligas con dificultad ascendente.

Nº de jugadores:	2
Nº de circuitos	8
Nº de naves:	8
Editor de circuitos:	No
Armas:	Sí

Compatible con: Memory Card, Dual Shock, Link Cable

Los nuevos modos de juego.

Es muy parecido al 2097.

DIF SON GRA JUG

Enemigos finales

Sólo serán dos los enemigos finales a los que nos podremos enfrentar durante el juego.

En primer lugar lucharemos con un leopardo en una serie de combates que no cesarán hasta que terminemos con su energía. El otro enemigo es el jefe de los cazadores furtivos y aunque en un principio parece difícil, la facilidad posterior nos *da qué pensar*... Lo triste de todo es que hasta en este apartado, el de los enemigos finales, «Tarzan» mantiene la tónica general de aburrimiento y monotonía que impera en la mayoría de fases... aunque no dudamos que el tirón del personaje hará lo suficiente para convertirlo en un éxito.

El escenario de los cazadores será uno de los pocos que se diferencien de la verduzca jungla.

La sombrilla nos señala el fin de la fase. Nuestro objetivo será llegar hasta ella, obviamente.

Tarzan puede subirse a cualquier objeto de la pantalla: una caja de madera es un buen lugar para ver el mundo desde otra perspectiva...

TARZAN

UN JUEGO MUY MONO

La película de Disney tiene juego, se llama Tarzan y es *más de lo mismo* pero con monos, junglas, lianas y un montón de animalitos silvestres que no saben muy bien si los estamos defendiendo o atacando.

El sinónimo de un juego de Disney es *plataformas*. Como todos ya sabemos, la compañía americana más famosa entre la chiquillería mundial sólo se dedica a sacar al mercado juegos de este tipo que... bueno, son más de lo mismo. Como todos sus hermanos gemelos, léanse los «Aladdin», «Rey León» y «Hércules», «Tarzán» ha tenido el detalle de cambiar los escenarios para facilitar que nuestro hombre mono vaya de árbol en árbol cogiendo *ítems* y esquivando a todos los enemigos que le saldrán a su paso.

Anulando la opción de elegir el camino que más nos agrade, el programa ofrece una sola alternativa que nos obliga a ir siempre hacia delante, fomentando el aburrimiento con una claridad meridiana en casi todas las fases (las que no aburren pertenecen a los fragmentos de película digitalizados). De los escenarios poco tenemos que decir ya que sólo cuenta con uno, que manda sobre los demás y se repite más que Chiquito de la Calzada. La jungla es muy verde y nos queda claro fase tras fase, enemigo tras enemigo y salto tras salto. Después hay otros tres escenarios, pero no dejan de tener un papel testimonial dentro de un conjunto tan verde como las aceitunas.



Lo mejor del juego

El juego nos enseña lo que dará de sí la nueva película de las navidades.

Como en todos los juegos de Disney no podían faltar las secuencias de la película, su función será enlazar unas pantallas con otras, siendo estas lo mejor del juego. Gracias a ellas nos iremos introduciendo en el argumento progresivamente aunque esto no bastará para salvar a este Tarzan del fracaso, aunque ¿quién sabe?, a lo mejor se convierte en un *boom* de ventas. De lo que estamos seguros es que estas imágenes nos servirán como anticipo a la película que tanto éxito está cosechando en Estados Unidos. Pronto en España.







Después de finalizar cada fase, el juego nos da la información de nuestro estado general.

Tarzan se ha caído de bruces y no quiere despegar la cara del suelo... ¿habrá encontrado algo?

"Corre corre que te pillan", pero ten cuidado con los bichos que salen a darte la bienvenida.

Las mofetas huyen cuando Tarzan levanta las axilas. Normal, lleva más de trece años sin conocer el significado de la palabra jabón.

Con «Tarzan» empezaremos a dar los primeros pasos desde pequeño. Cuando es un mocoso nos enfrentaremos a todos los peligros de la jungla con la ayuda de nuestro amigo el gorila (Terk), al que tendremos la oportunidad de manejar en algunas fases. Eso sí, después de pasar varios peligros, nuestro héroe se convertirá en el hombrecillo *hecho y derecho* que véis en las imágenes, y aunque cambie de *look*, el paso del tiempo no le favorecerá en absoluto puesto que seguirá con los mismos tristes movimientos con los que comenzó siendo un renacuajo, limitándose a tirar fruta, saltar de flor en flor, rajar a sus enemigos con las piedras recogidas por el camino y trotar a cuatro patas por toda la, verde, jungla. Los enemigos no son muchos, tan solo dos o tres razas de monos, caimanes, aves y hasta humanos que serán los culpables de la singular cólera de nuestro *mono-man*. Disney lanza de nuevo un juego dirigido al público más joven en el que no cambia nada. Somos conscientes de que la fórmula funciona pero el potencial de los personajes Disney no debería desaprovecharse juego tras juego ofreciendo siempre más de lo mismo.

Gustavo

De Niño a homosapiens

Como podéis ver nuestro héroe comenzará siendo un jocoso niño que acabará convirtiéndose en un horrendo ser pensativo.





Una de las cosas que Disney mejor ha hecho es darnos la posibilidad de poder jugar con *tarzanito* y luego con Tarzan. En principio, jugaremos con el pequeño y conoceremos todos los movimientos que vamos a utilizar durante el transcurso de toda la aventura. Lo único que nuestro hombre-mono cambiará será el tamaño. Todo lo demás igual.

AAaaaahhh para Game Boy

A diferencia de la versión de *Play*, nuestra humilde Game Boy Color alberga un cartucho divertido, espectacular... y repetitivo.



La versión para Game Boy Color es bastante mejor que la de PlayStation, pero el juego es lo de siempre ¿no se estará Disney repitiendo un poquito?, los personajes se mueven a gran velocidad y los escenarios son más variados (y no como ocurre en PlayStation), además nos tendremos que enfrentar con bichos de lo más variado que van desde serpientes hasta caimanes sedientos de sangre. Este cartucho nos ofrece varios modos de juego: el típico *encuentra cositas y sal pitando*, otro para el que necesitaremos la Game Boy Printer que consiste en colocar figuras sobre distintos fondos, y por último, un juego del escondite muy particular con nuestro amigo Terk, el gorililla. Visto ésto nos preguntamos ¿por qué la versión de PlayStation es tan raquítica en variedad y opciones de juego?...





Tarzan

Puntuación **5.8**

PSX · PC · N64 · GBC · DC



Compañía: Disney Interactive
Precio: Sin confirmar
Género: Plataformas **Traducción:** Sí

Objetivo: saltar, luchar, coger items hasta terminar la pantalla y rescatar a la bella damisela en apuros.

Modo de juego: salta de árbol en árbol recogiéndolo todo, si puedes.

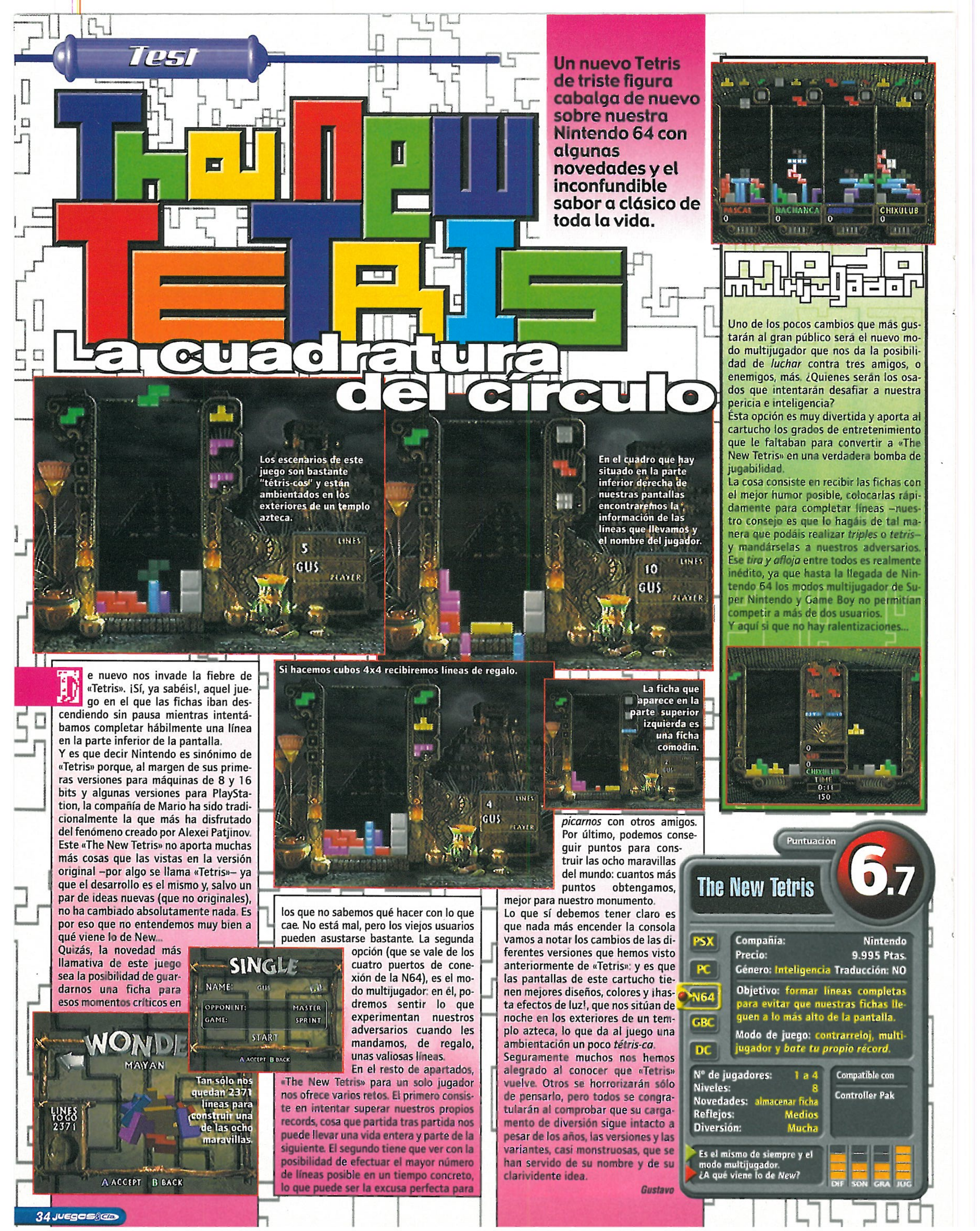
Nº de jugadores:	1
Niveles:	16
IA de los enemigos:	Baja
Armas de fuego:	No
Violencia:	Nada

Compatible con: Dual Shock, Memory card

Las secuencias de la película.

Siempre lo mismo.





The New Tetris

La cuadratura del círculo

Un nuevo Tetris de triste figura cabalga de nuevo sobre nuestra Nintendo 64 con algunas novedades y el inconfundible sabor a clásico de toda la vida.

De nuevo nos invade la fiebre de «Tetris». ¡Sí, ya sabéis!, aquel juego en el que las fichas iban descendiendo sin pausa mientras intentábamos completar hábilmente una línea en la parte inferior de la pantalla.

Y es que decir Nintendo es sinónimo de «Tetris» porque, al margen de sus primeras versiones para máquinas de 8 y 16 bits y algunas versiones para PlayStation, la compañía de Mario ha sido tradicionalmente la que más ha disfrutado del fenómeno creado por Alexei Patjinov. Este «The New Tetris» no aporta muchas más cosas que las vistas en la versión original –por algo se llama «Tetris»– ya que el desarrollo es el mismo y, salvo un par de ideas nuevas (que no originales), no ha cambiado absolutamente nada. Es por eso que no entendemos muy bien a qué viene lo de New...

Quizás, la novedad más llamativa de este juego sea la posibilidad de guardarnos una ficha para esos momentos críticos en los que no sabemos qué hacer con lo que cae. No está mal, pero los viejos usuarios pueden asustarse bastante. La segunda opción (que se vale de los cuatro puertos de conexión de la N64), es el modo multijugador: en él, podremos sentir lo que experimentan nuestros adversarios cuando les mandamos, de regalo, unas valiosas líneas.

En el resto de apartados, «The New Tetris» para un solo jugador nos ofrece varios retos. El primero consiste en intentar superar nuestros propios records, cosa que partida tras partida nos puede llevar una vida entera y parte de la siguiente. El segundo tiene que ver con la posibilidad de efectuar el mayor número de líneas posible en un tiempo concreto, lo que puede ser la excusa perfecta para *picarnos* con otros amigos. Por último, podemos conseguir puntos para construir las ocho maravillas del mundo: cuantos más puntos obtengamos, mejor para nuestro monumento.

Lo que sí debemos tener claro es que nada más encender la consola vamos a notar los cambios de las diferentes versiones que hemos visto anteriormente de «Tetris»: y es que las pantallas de este cartucho tienen mejores diseños, colores y ¡hasta efectos de luz!, que nos sitúan de noche en los exteriores de un templo azteca, lo que da al juego una ambientación un poco *tétris-ca*.

Seguramente muchos nos hemos alegrado al conocer que «Tetris» vuelve. Otros se horrorizarán sólo de pensarlo, pero todos se congratularán al comprobar que su cargamento de diversión sigue intacto a pesar de los años, las versiones y las variantes, casi monstruosas, que se han servido de su nombre y de su clarividente idea.

Gustavo

Los escenarios de este juego son bastante "tétris-cos" y están ambientados en los exteriores de un templo azteca.

En el cuadro que hay situado en la parte inferior derecha de nuestras pantallas encontraremos la información de las líneas que llevamos y el nombre del jugador.

Si hacemos cubos 4x4 recibiremos líneas de regalo.

La ficha que aparece en la parte superior izquierda es una ficha comodín.

Tan sólo nos quedan 2371 líneas para construir una de las ocho maravillas.

Modo multijugador

Uno de los pocos cambios que más gustarán al gran público será el nuevo modo multijugador que nos da la posibilidad de *luchar* contra tres amigos, o enemigos, más. ¿Quienes serán los osados que intentarán desafiar a nuestra pericia e inteligencia?

Ésta opción es muy divertida y aporta al cartucho los grados de entretenimiento que le faltaban para convertir a «The New Tetris» en una verdadera bomba de jugabilidad.

La cosa consiste en recibir las fichas con el mejor humor posible, colocarlas rápidamente para completar líneas –nuestro consejo es que lo hagáis de tal manera que podáis realizar *triples* o *tetris*– y mandárselas a nuestros adversarios. Ese *tira y afloja* entre todos es realmente inédito, ya que hasta la llegada de Nintendo 64 los modos multijugador de Super Nintendo y Game Boy no permitían competir a más de dos usuarios.

Y aquí sí que no hay ralentizaciones...

Puntuación: 6.7 — The New Tetris

PSX · PC · **N64** · GBC · DC

Compañía:	Nintendo
Precio:	9.995 Ptas.
Género:	Inteligencia
Traducción:	NO

Objetivo: formar líneas completas para evitar que nuestras fichas lleguen a lo más alto de la pantalla.

Modo de juego: contrarreloj, multijugador y *bate tu propio récord*.

Nº de jugadores:	1 a 4
Niveles:	8
Novedades:	almacenar ficha
Reflejos:	Medios
Diversión:	Mucha

Compatible con: Controller Pak

- Es el mismo de siempre y el modo multijugador.
- ¿A qué viene lo de *New*?

DIF · SON · GRA · JUG



¡¡SUBE EL VOLUMEN!!

«Um Jammer Lammy» es la continuación natural del tan traído y llevado «Parappa the Rapper», y aunque el protagonista y la música hayan cambiado, la diversión sigue intacta.

La continuación de «Parappa the Rapper» es una evidencia más de la fiebre que estamos viviendo últimamente en lo que a juegos musicales se refiere. Hogares y salones recreativos están viéndose inundados por novedades que acogen la idea de realizar música o, simplemente, bailar utilizando pulsadores, guitarras e incluso platos de *Dj*. Sin duda, uno de los padres de este género en el mundo de las consolas es «Parappa the Rapper», que salió hace un año para PlayStation y que alucinó a todo el mundo por sus ideas frescas y originales. El carisma del personaje y las divertidas canciones fueron los principales artífices del nacimiento de un género que, aunque parezca lo contrario, ha estado durante años *delante de nuestros ojos*. Un año después, y ya con el *rollo* musical asentado y cientos de miles de adeptos enganchados al invento, Parappa regresa con un sugerente título: «Um Jammer Lammy».

Y es que le podemos llamar continuación porque sigue la misma forma de juego, aunque el protagonista y los estilos de música hayan cambiado radicalmente.

Atrás quedaron esos divertidillos y marchosos *rap* de «Parappa the Rapper», puesto que en «Um Jammer Lammy» la tónica –musicalmente hablando– será el rock, pop e incluso algo de *trash-metal*. Este cambio en la música no afecta a la forma de jugar, porque el sistema de este Parappa 2 es igual al que pudimos disfrutar en la primera parte.

Aunque los botones son pocos, habrá momentos en los que nuestros dedos se volverán locos.

Exacto también es el apartado gráfico: muchos colores en pantalla, escenarios *simpaticotes* y el reclamo de los originales personajes planos en pseudo-3D. Como véis, por las pantallas que acompañan estás páginas, no hay muchos cambios en los gráficos... y la verdad, tampoco los necesitaba.

Donde sí hay variaciones considerables es en el sonido. En esta ocasión el protagonista es Lammy, una estrella con muchos problemas en la guitarra que, como ya ocurrió con el *rapero* de Parappa, debe utilizar la música para salir de los embrollos que la persiguen. El caso es que en cada fase tendremos un tema musical diferente que hay que interpretar tocando determinados botones en el momento justo.

Las cámaras durante el juego volarán por el escenario, mostrándonos panorámicas, primeros planos y encuadres muy detallados de la acción.

Las situaciones pueden llegar a ser realmente estúpidas, pero más de una vez nos partiremos la espalda con ellas.

La fase de apagar el fuego con la manguera es de lo más *tronchante* que hemos visto nunca en este bendito mundo de los videojuegos.

Esta imagen es la recompensa por hacer la puntuación más alta. El *hall of fame* nos espera.

El instrumento que toquemos sonará como una guitarra, a pesar de que su apariencia sea bastante diferente.

2 JUGADORES

«Parappa the Rapper» fue un juego muy limitado por su ínfimo número de canciones y por no poseer un modo de dos jugadores que diese mayor longevidad a su diversión. Sony, consciente de este error, ha incluido una opción *versus* que, en un principio, está oculta y que da nueva vida a la historia. Sólo cuando nos hayamos pasado todas las fases podremos competir contra otro jugador.

¿¿Me ha comido la bebida??

Así, podremos tocar junto con una réplica de Lammy o utilizar al protagonista del juego anterior: Parappa.
Con la excusa de este modo *versus* podremos revivir un delirante duelo por turnos en el que está en juego la mejor interpretación. Esta modalidad es, sin duda, la mayor novedad de esta continuación... lástima que tengamos que completar el juego para poder disfrutarlo.

CÓMO SE JUEGA

Al igual que en «Parappa the Rapper», el modo de juego consiste en utilizar los botones del control pad en el momento justo. Cuando comience el tema aparecerán unos iconos –los mismos que tienes en el mando de la PlayStation– que se corresponden con algunos acordes del tema musical que vamos a interpretar: cuando la canción llegue a ese punto, debemos pulsar el botón que se corresponde con la nota y el instrumento correctos. Este sistema se diferencia del de «Parappa the Rapper» en que podemos *saltarnos* en algunos momentos las combinaciones preestablecidas dando mayor interactividad al juego.
Si al terminar la canción no estamos en el nivel *good* o *cool*, nos pasará lo que ocurre en la captura de la derecha: el fin se apoderará de nuestra endeble partida.

No pretendía bromear...



El maestro cebollino tiene la clave para ayudarnos en «Um Lammer Jammy».

Éstas canciones –que se encuentran en inglés–, han sido compuestas con una brillantez exquisita y son muy divertidas. Eso sí, esto último lo sabemos porque las letras están traducidas al castellano y aparecen durante cada fase a modo de karaoke en la parte inferior de la pantalla.

Y es que en este juego la traducción no es imprescindible, -aunque siempre es recomendable- ya que la diversión que nos proporciona no conoce de fronteras idiomáticas. En «Um Jammer Lammy» sólo necesitamos saber dónde están los botones correspondientes a las canciones, poner mucha atención y ejercitar nuestra habilidad. La gran novedad, junto al hecho de poder *saltarnos a la torera* los comandos predefinidos, es el modo para dos jugadores que tanto echamos de menos en el primer Parappa y que a muchos nos pareció un error garrafal. «Um Lammer Jammy» es superior a éste, sin duda.

Nacho

Puntuación



Um Jammer Lammy — 6.4

PSX / PC / N64 / GBC / DC

Compañía: Sony Computer
Precio: 6.990 Ptas.
Género: Arcade Musical **Traducción:** Sí
Objetivo: ayuda a Lammy a llegar al concierto de su vida salvando los problemas que le acechan.
Modo de juego: utiliza los botones del mando para componer.

Nº de jugadores:	2
Nº fases:	10
Música:	Pop, Rock y Trash
Interacción:	Mucha
Composiciones libre:	No

Compatible con: Dual Shock, Memory Card

El modo dos jugadores.
¿Y cuando se acaba qué?

DIF SON GRA JUG



El mal llamado *baby Mario* tiene un pequeño hueco junto con su otro yo más adulto y fontanero.

Antes de comenzar cada hoyo, el cartucho realiza un recorrido aéreo para que nos hagamos una de idea de cómo debemos afrontarlo.

Cuendo Mario realiza un hoyo espectacular, nos hace el famoso gesto de la V de victoria, como en Super Mario 64... su primera aventura poligonal de Nintendo 64.

Todas las perspectivas y vistas del juego están realizadas con un gusto exquisito.

Yoshi tiene un drive muy respetable. En esta ocasión ha realizado un buen golpe.

MARIO

UN HOYO, DOS HOYOS, TRES HOYOS...

Nintendo vuelve a tirar de sus personajes para convencer al gran público de que son, casi, los que inventaron esto de los videojuegos.

No lo ha dudado ni un momento. Cuando la luz roja de emergencia se enciende en casa de la gran N (que llaman algunos), Mario, Luigi y compañía saben que tienen que vestirse de bomberos, coger la manguera y apagar el incendio.

A «Super Mario 64» le siguió «Super Mario Kart 64». Hasta aquí todo normal: dos clásicos de la casa que tenían la obligación de asomar el peluquín por el barrio para saber qué eran capaces de ofrecer cuando se les disfrazaba de polígonos. El problema vino después: que si «Mario Party», que si «Smash Brothers», que si «Mario Golf»... lo que te rondaré morena. Nintendo, sospechosamente, empieza a saltarse a la torera la máxima que tantas lealtades le había proporcionado cuando no sabemos muy bien si esta estrategia le funcionará –a lo mejor quiere imitar a Sony, que lanza ya algunos juegos como si fueran churros: Spyro I y II, Medievil I y II...–. La lista es infinita.

«Mario Golf» es, por tanto, la enésima aparición del fontanero –todos seguimos refiriéndonos a él como un *currante* cuando hace más de dos décadas ya era una estrella– y sus *compis* en una consola de marca Nintendo con resultados muy buenos, a pesar de los pesares.

El juego, lejos de intentar ofrecernos un arcade de golf, utiliza la simulación como referencia para la mayoría de opciones por lo que, en un principio, cogerle el aire puede suponer, para los usuarios más jóvenes, unas cuantas horas de entrenamiento con los palos.

El cartucho, se decanta por utilizar un modo de control muy conocido entre la población de aficionados a este tipo de juegos. El legendario «Links» –saga prolífica de simuladores de golf para PC– es el ejemplo en el que se mira este cartucho porque es, con diferencia, el más sencillo de todos: pulsamos una vez para iniciar el tiro, una segunda para marcar la potencia –es la barra horizontal que hay en la parte inferior de las pantallas– y una tercera que debe dejar el indicador lo más cerca posible del punto de partida.

Aunque pueda parecer sencillo, después hay que tener en cuenta el viento, la inclinación del terreno, los obstáculos y hasta el efecto que le demos a la bola.

Si en un aspecto «Mario Golf» está muy conseguido es en el de las vistas. Si no nos falla la memoria, debe ser de los pocos juegos de este tipo que nos muestran la acción con una nitidez, realismo y brillantez envidiable –en algunos momentos parece que estamos viendo la TV–. En fin, que este «Mario Golf» es un cartucho divertido, que fomenta el juego participativo –hasta cuatro jugadores– y puede entretener tanto a mayores como jovenzuelos que quieran dar sus primeros pasos en este deporte. Curioso...

José Luis



Hasta la Princesa se armará con los palos para jugarse unos hoyitos...

Si haces un mal hoyo, la respuesta de tu personaje será llorar cobardemente. ¡Para que aprendas!

Modo Versus

Un simulador deportivo sin modo *versus* es como una noche sin luna, como una consola de Nintendo sin un buen juego de Mario o... ¡por qué no!, como un campo de golf sin hoyos.



Si hay un aspecto que este tipo de simuladores cuida mucho es el de la competición: hasta cuatro jugadores pueden verse las caras en «Mario Golf» a la vez.
Huelga decir que estos modos resultan mucho más divertidos que los de un sólo jugador pero previendo que no tengas a tu alcance –todos los días– a tres amigos para jugártela contra ellos, el cartucho permite competir contra la máquina –que controlará a tres golfistas– y luchar de la misma manera. El único inconveniente es que mientras tus adversarios humanos tienen cara y puedes decirles de todo, los que controla la máquina no harán mucho caso de tus apreciaciones subjetivas.



Mini Golf

En Mario Golf hay que ir por orden: primero debemos coger al bebé Mario y jugar al mini-golf para poder, luego, seleccionar al fontanero adulto y que compita en los campos profesionsales de 18 hoyos.



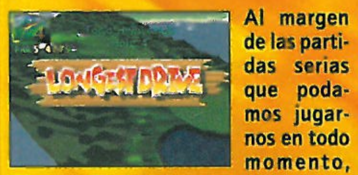
Aunque parezca extraña, esta opción de jugar al mini-golf puede seros de enorme ayuda para controlar algunos aspectos que después tendréis que poner en práctica en los campos grandes de 18 hoyos.
La inclinación del terreno, los obstáculos, la perspectiva y hasta los rebotes extraños son razones suficientes para que os paséis por este apartado y confiéis vuestro éxito a algo más tangible que la suerte.
Aunque existen circuitos más complejos, básicamente los trazados de mini-golf tienen lugar dentro de las letras del abecedario.
Así que ya que jugamos con la consola, podemos aprovechar para repasar esa veintena de letras que tanto vamos a usar en nuestra vida cotidiana... ¡Para que luego digan que los videojuegos perjudican la salud!



Otros Modos

En «Mario Golf» hay sitio para opciones disparatadas tan divertidas como la propia práctica del golf en serio. Palabra de Koopa...



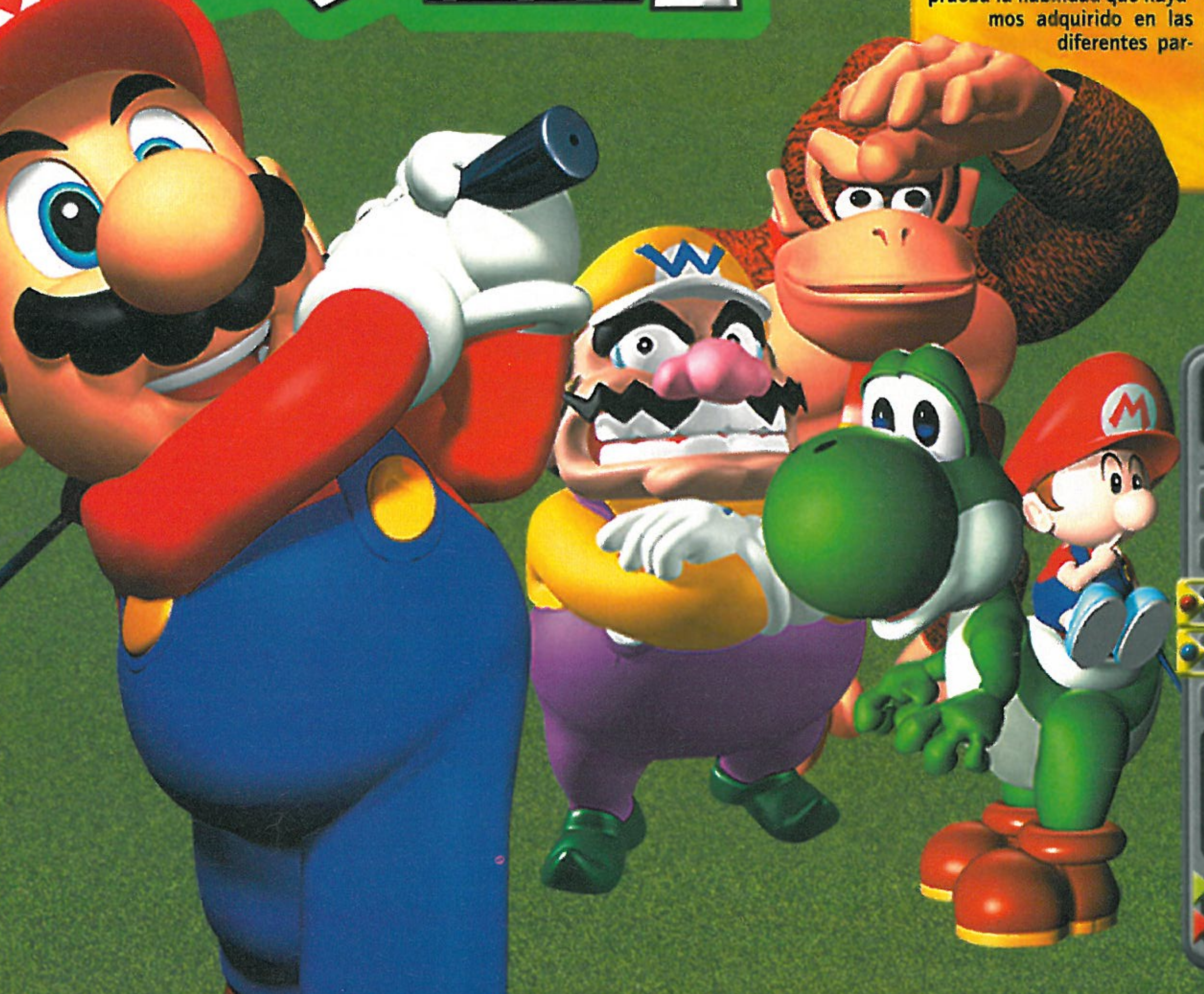


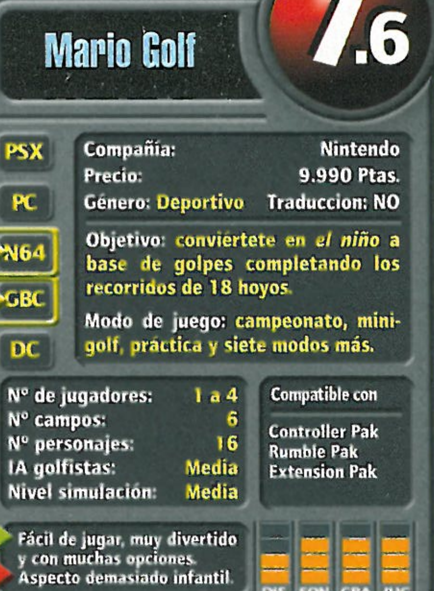
Al margen de las partidas serias que podamos jugar-nos en todo momento, el cartucho incluye esas opciones de *bonus*, casi graciosillas, que ponen a prueba la habilidad que hayamos adquirido en las diferentes partidas. Una de ellas –la más original– es la que nos obliga a jugar contra otros golfistas completando misiones. Es decir: a ver quién deja la bola más cerca del hoyo o a ver quién realiza el *drive* más largo... son divertidas y originales.





Otra es la de los anillos: en cada hoyo hay que colar por esos aros un número que la consola nos pide. Gracioso.





Puntuación **7.6**

Mario Golf

PSX · PC · N64 · GBC · DC

Compañía:	Nintendo
Precio:	9.990 Ptas.
Género: Deportivo	Traduccion: NO

Objetivo: conviértete en *el niño* a base de golpes completando los recorridos de 18 hoyos.

Modo de juego: campeonato, mini-golf, práctica y siete modos más.

Nº de jugadores:	1 a 4
Nº campos:	6
Nº personajes:	16
IA golfistas:	Media
Nivel simulación:	Media

Compatible con: Controller Pak, Rumble Pak, Extension Pak

Fácil de jugar, muy divertido y con muchas opciones.
Aspecto demasiado infantil.

DIF SON GRA JUG



Raizel es un vampiro que ha caído en desgracia. Esto, dicho así, no parece que tenga mayor importancia, pero la tiene, al menos si nos remontamos a unos cientos, o tal vez miles, de años después.

Hay algunos vampiros que, aunque no lo parece, lo son –y encima descendientes nuestros–.

Antes de terminar con un enemigo, es bueno aturdirle a golpes, para después rematarle con cualquier maldad que se nos ocurra.

El fuego es un buen remedio para terminar con la plaga de animales de ultratumba que pueblan este «Soul Reaver».

Soul Reaver

El Segador de

Raizel es vampiro que, sin comerlo ni beberlo, se vio apartado del resto de sus congéneres. Su mayor pecado fue que le crecieron dos hermosas y potentes alas con las que poder volar y planear sobre las cabezas de los pobres mortales. El jefe de aquellos *chupasangres* se enfadó mucho y, sin dudarlo, tiró a Raizel a lo más profundo de una sima para que su cuerpo y su alma no tuvieran nunca descanso.

Así las cosas la aventura se presenta difícil, pero con lo que no contaban los malignos colegas del defenestrado es que éste sobreviviría por los tiempos de los tiempos y, volvería para purgar su venganza acabando con la estirpe que una vez fue su familia.

«Soul Reaver», sorprende desde el primer momento. Cristal Dynamics ha diseñado el juego, siguiendo los pasos de su popular «Legacy of Kain» pero lo curioso es que esta segunda parte no tiene, conceptualmente hablando, nada que ver con el primer juego: es mejor argumentalmente, en gráficos, en sonidos y músicas y, por supuesto, en desarrollo general y jugabilidad. Con este «Soul Reaver», alguien de la compañía americana se ha soltado el pelo y ha realizado un gran esfuerzo para poner en nuestras manos uno de los mejores arcades de acción 3D que nunca hemos visto sobre un PC.

Los entornos 3D son monumentales, están diseñados con gusto (si es que el gusto de ultratumba puede ser catalogado así), y la ambientación ha sido cuidada al detalle. Si el mes pasado os hablábamos de «Shadowman», ahora tenemos que rendirnos a las virtudes de este segador de almas que se alimenta con las esencias del prójimo y que encima habla español: un castellano poético, hermoso y perfecto.

A las virtudes ya enumeradas hay que unir otra que multiplica en acierto a las anteriores: los movimientos, acciones y



Raizel es un vampiro que cayó en desgracia y fue defenestrado por los que creía eran sus hermanos.

Las luchas han sido resueltas de un modo parecido al «Zelda» de Nintendo 64: pulsando una tecla, encararemos siempre al enemigo.

Raizel ya no conoce lo que es el apetito terrenal –vamos, que no se acuerda de cómo es un chuletón de Ávila–. Ahora sólo puede devorar almas.

Cómo matar a un vampiro

La mitología vampírica, alimentada básicamente por la leyenda de Drácula, es muy variada y alumbra numerosas formas de terminar con la existencia de uno de estos malvados seres. A medio camino entre la ciencia y la creencia, casi todo el mundo está de acuerdo en que uno de los métodos más efectivos es el de exponer a uno de estos malignos a los rayos solares. Así lo avalan famosas campañas publicitarias de algunas marcas de gafas o la cantidad de *guiris* que pacen en las playas mediterráneas mientras sus cuerpos se consumen bajo un solazo de justicia.

En «Soul Reaver», que no necesitan de mitología accesoria para imaginar hechos desagradables, han incluido dos más que también han sacado de esos legendarios escritos: la muerte por empalamiento –de la mano de algún arma que porte Raizel– o bajo los efectos caloríficos de una buena antorcha. Todos tienen el común denominador de la violencia que, dicho sea de paso, está muy mal vista vengan de donde vengan nuestros enemigos. Cualquiera de estos métodos es igual de efectivo, pero tal vez el crematorio es el más sencillo y rápido de ejecutar.

¡Parece mentira que no sepan estos vampiros que el sol puede quemar!

Aquí tenéis el modo más sencillo de convertir a un enemigo en una espectacular falla valenciana.

Harto del trato que recibió de sus familiares, Raizel cree tener razones de peso para acabar con toda su estirpe. ¡Qué bruto!

Los escenarios del juego –y sobre todo en PC– adquieren unas dimensiones mastodónticas y están ambientados maravillosamente.

Al margen de haber perdido mucho peso, Raizel lleva ese trapo en la cara porque la mandíbula inferior se la dejó incrustada en el suelo después de caer desde una altura de doscientos metros.

El juego toma otro color cuando nuestro personaje va armado con esa lanza que véis abajo. Creemos que antes la usaban en un gran almacén para trinchar pollos.

Podemos acceder de un portal a otro fácilmente. Así nos ahorramos las caminatas hasta llegar al lugar donde nos eliminaron.

posibilidades de juego del protagonista. La variedad de movimientos, la rapidez de ejecución y la cantidad de acciones parecen sacadas de los gloriosos «Mario 64» o «Banjo Kazooie». Completamente espectacular. En fin, que sobran las palabras para definir un juego muy bueno y divertido, y tremendamente largo que gustará a todos los que se acerquen a él sin prejuicios. ¡Viva los vampiros!

José Luis

Versión Playstation

La versión de consola del juego, por fortuna, es EXACTA a la de PC salvo en el apartado gráfico –por razones obvias–. Aún así, los entornos 3D se mueven perfectamente, las músicas están en el mismo sitio, igual que los gráficos, enemigos, golpes y muertes.

«Soul Reaver» reivindica, de esta forma, un lugar entre los grandes que ha conseguido a base de trabajo y, sobre todo, años de reposar en lo más hondo de la sima a la que sus congéneres vampíricos le tiraron. Si tenéis una consola de Sony es casi un paso obligado pasearse por los yermos parajes de esta bendita maravilla visual y, ante todo, jugable, que Cristal Dynamic se ha sacado de la manga –no sabemos muy bien cómo–.

Raizel puede pasar del mundo de los muertos al de los vivos con un bailecito *made in Georgey Dan.*

Las almas que Raizel puede comer son los halos de color verde que véis aquí...

Puntuación

Soul Reaver 8.7

PSX · PC · N64 · GBC · DC

Compañía:	Crystal Dynamics
Precio:	7.490 Ptas. PC/8.490 Ptas. PSX
Género: Acción 3D	Traducción: Sí

Objetivo: segar todas las almas y borrar cualquier evidencia de la existencia de los clanes Vampíricos.

Modo de juego: lucha contra tus enemigos y absorbe sus almas.

Nº de jugadores:	1
Nº Niveles:	10
Clanes vampíricos:	5
Armas:	Sí
Violencia:	Media

Requisitos mínimos: Pentium 200 MHz, Aceleración 3D, 32 MB RAM

Los escenarios, la traducción y la ambientación.

Hay pocos enemigos.

DIF · SON · GRA · JUG

SPACE CLASH

La conquista del espacio



Cada nave contará con un menú que nos sirve para dar órdenes y comprobar el estado de nuestros soldados.

También tenemos acceso a la información de todos y cada uno de los planetas que aparecen en el juego.

Dinamic Multimedia se apunta al género estratégico, con un juego *made in spain* que mezcla aspectos ya conocidos, con nuevas y originales ideas.

Muchos son los juegos de estrategia que podemos encontrar en el mercado, pero ninguno combina el arte de vender, comprar y *politiquear* como lo hace este «Space Clash», donde tendremos la obligación de hacer todo eso y, por supuesto, conquistar la Galaxia.

El programa plantea desde el principio cinco modos de juego. El primero consiste en una campaña espacial, en la que tendremos que conquistar el universo a cualquier precio. Para llevar a cabo nuestra misión es preciso entablar un próspero comercio con otros imperios para, de esta forma, conseguir *dinerito fresco* que nos permita hacer frente a los costosos gastos que nuestra flota galáctica produce. Además, no debemos descuidar nuestras relaciones exteriores, el *politiqueo*, ofreciendo alianzas a quien lo merezca, declarando la guerra a *troche y moche* o regateando el precio de un país para comprarlo. Al final, todo esto debe servir para convertirnos

Hazte político

Una de las novedades que incluye «Space Clash» es la posibilidad de parlamentar con los demás imperios para intentar conseguir resultados óptimos. En nuestra labor de políticos debemos ser persuasivos, diplomáticos y tener muy claro que, muchas veces, para conseguir un objetivo hay que renunciar a algo: es decir, para aumentar el precio de un objeto, hay que negociar una paz o cosas parecidas. Por fortuna, el programa no incluye un modo *mitin* con el que mentir a los pobres ciudadanos ofreciendo pensiones y cosas así. Aquí las acciones son nuestro aval de victoria: si no andamos listos, el enemigo nos come el terreno comercial y militar.

Entre las competencias que «Space Clash» atribuye a sus políticos, está la de forzar a un territorio a venderse por una cantidad de dinero. Si lo pensáis bien, es una buena opción que puede evitar un buen número de muertes.



No, no son hormigas, son fieles guerreros que mueren por su imperio sin saber por qué... ¡es la guerra!

En el indicador inferior obtenemos toda la dará información necesaria para afrontar las diferentes campañas.

El imperio

Al comenzar el juego tenemos el rango de capitán, aunque después, a medida que vamos haciendo bien las cosas, podemos llegar a gobernador. Pero al margen del título, «Space Clash» no será un camino de rosas: antes tendremos que entrenar mucho.

Nuestro imperio empieza *bajo mínimos* y es tarea nuestra expandirlo alegremente por todo el universo, ya sea por la vía rápida de *los palos* o por el siempre delicado, tenso, frágil e interminable camino de la diplomacia.

Según la estrategia que adoptemos el enemigo actúa, intentando conquistar nuestras tierras sin mediar palabra o iniciando una fraternal alianza. Como cada uno de los cuatro imperios tiene características distintas, es mejor, antes de elegirlos, conocer sus virtudes y debilidades para sacarles el mayor partido posible.

En las fases planetarias (estilo Command & Conquer) comenzamos con lo puesto: algunas unidades y un poco de dinero que debemos invertir convenientemente. A medida que el dinero se multiplique por la gracia de nuestras acertadas decisiones, nuestro potencial militar se verá multiplicado. Además, y a diferencia de sus competidores, «Space Clash» nos permite transportar tropas y material a otros lugares para expandir nuestras fronteras: en este aspecto es único.

En muchos planetas hay edificios nativos que nada tienen que ver con la guerra.

Las armas del futuro están aquí. Sólo esperamos que no las utilicen contra nosotros.

La ciudad de los Pin y Pon está construida: ahora hay que armarlos a todos.

en los dueños del espacio conocido. Otro de los modos es una campaña lineal simple, que consiste en ir directamente de planeta en planeta conquistando todo lo que salga a nuestro encuentro, ya sea por las buenas o por las malas.

El siguiente modo tiene como nombre *Escenarios*, y como la propia palabra indica, nos propone entrenar en el escenario del juego que más nos agrade.

El modo *Misiones* nos reta, por su parte, a superar diferentes situaciones -complicadas gracias al talento de los programadores-, que tendremos que resolver. Por último, nos encontramos con el modo *multijugador*, que permite a cuatro conquistadores espaciales jugarse la galaxia a *tiros*... virtuales.

«Space Clash» cuenta a su vez con cuatro imperios, o razas, cada uno con sus respectivas características. El imperio Seliali tiene como virtud el comercio. Los Coriant carecen de defensas ya que su mejor arma es la palabra, la diplomacia. Los mejores guerreros de la Galaxia son los del imperio Krakeder aunque su punto débil reside en la baja moral de sus tropas, debido a la opresión que sufren por parte de sus dirigentes. Por último, el imperio con mayor carácter bélico es Cibernia, que cuenta con un gran potencial defensivo y ofensivo, pero su debilidad radica en su poca destreza diplomática y comercial.

«Space Clash» en su apartado de estrategia total recoge muchas de las semillas sembradas por «Command & Conquer» hace unos añitos: partiendo con una pequeña flota debemos construir una ciudad y, a partir de ahí, conquistar el planeta por tierra y mar aprovechado las materias primas. Este sería el resumen básico, pero afortunadamente el juego aporta un nuevo escenario de batalla en el que puede decirse que es el *precursor*. El apartado espacial es el que sustenta el poder de nuestro imperio, el lugar donde tendremos que comerciar con otros planetas. En todo momento el programa nos dará información detallada de lo que queramos, ya sea sobre un país o un imperio. Otro de los aciertos que los programadores han tenido, ha sido incluir en el juego un práctico tutorial explicándonos todos los pasos que tenemos que dar para hacernos los dueños del universo. Muy útil y, sobre todo, eficaz.

El juego ha sido creado íntegramente en España. Enigma, sus desarrolladores, han trabajado codo con codo con Dinamic durante meses, hasta conseguir combinar lo mejor de muchos géneros (se nota que vienen del mundo de la estrategia *pura*) en un programa divertido, extenso, variado y además, asequible económicamente. Enigma podría haber copiado a los clásicos, pero ha preferido actualizar viejas ideas para mejorar su producto... y, de paso, el género.

Gustavo

Puntuación

Space Clash — **8.4**

PSX | PC | N64 | GBC | DC

Compañía:	Dinamic Multimedia
Precio:	2.995 Ptas
Género: Estrategia	En castellano

Objetivo: hazte dueño de la galaxia combatiendo, comprando, vendiendo y negociando.

Modo de juego: administra tus recursos y fabrica un gran ejército.

Nº de jugadores:	1
Tutorial:	Sí
IA Enemigos:	Alta
Armas:	Sí
Acción:	Tiempo real

Requisitos mínimos

Pentium 166 MHz
Tarjeta sonido compatible DirectX
32 MB Ram

Las opciones de conquistar, comprar o dialogar.
Algunos gráficos...

DIF SON GRA JUG

ARMAMENTO
ARGUMENTO
ENEMIGOS
ESCENARIOS
PUZZLE
REALIDAD
VIOLENCIA

KINGPIN Vs HALF LIFE

SANGRE FA

Este mes comparamos dos de los mejores juegos de acción 3D que existen en el mercado para PC. Por un lado «Kingpin», polémico por sus litros de sangre y golpes violentos sobre los enemigos, que tendrá que vérselas con «Half Life», el mejor juego del año según la mayor parte de la prensa especializada (¿?).

Aunque son dos títulos muy cercanos en el tiempo –ya que apenas les separan siete meses–, hemos considerado que reunían las condiciones mínimas exigibles para poder compararlos. Así que... allá vamos.

Los personajes de «Kingpin» son delicuentes muy peligrosos. Por cierto, ¿será comprado el collar de oro que lleva o...?

En el apartado de argumento «Kingpin» se lleva la peor parte: la historia de un matón que intenta conquistar, a base de tiros y palos, las calles de la ciudad no parece muy convincente, mientras que en «Half Life» encarnamos a Gordon, un pacífico científico que después del fracaso de un experimento debe escapar de las garras de los alienígenas que han aparecido misteriosamente allí. No es que sean dos ejemplos a seguir, pero tal vez resulte mejor trazado y atrayente la historia de «Hal-Life».

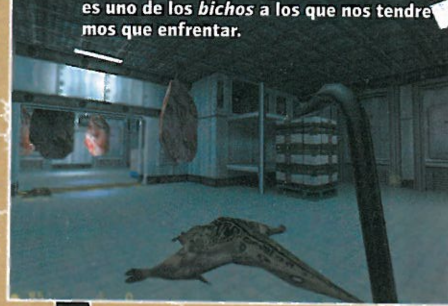
La ambientación de «Kingpin» es magistral, los escenarios son de lo más variado y real.

En lo que respecta al armamento «Kingpin» se lleva la palma porque «Half Life» no cuenta con ningún arma realmente devastadora. «Kingpin», por el contrario, tiene bastantes.

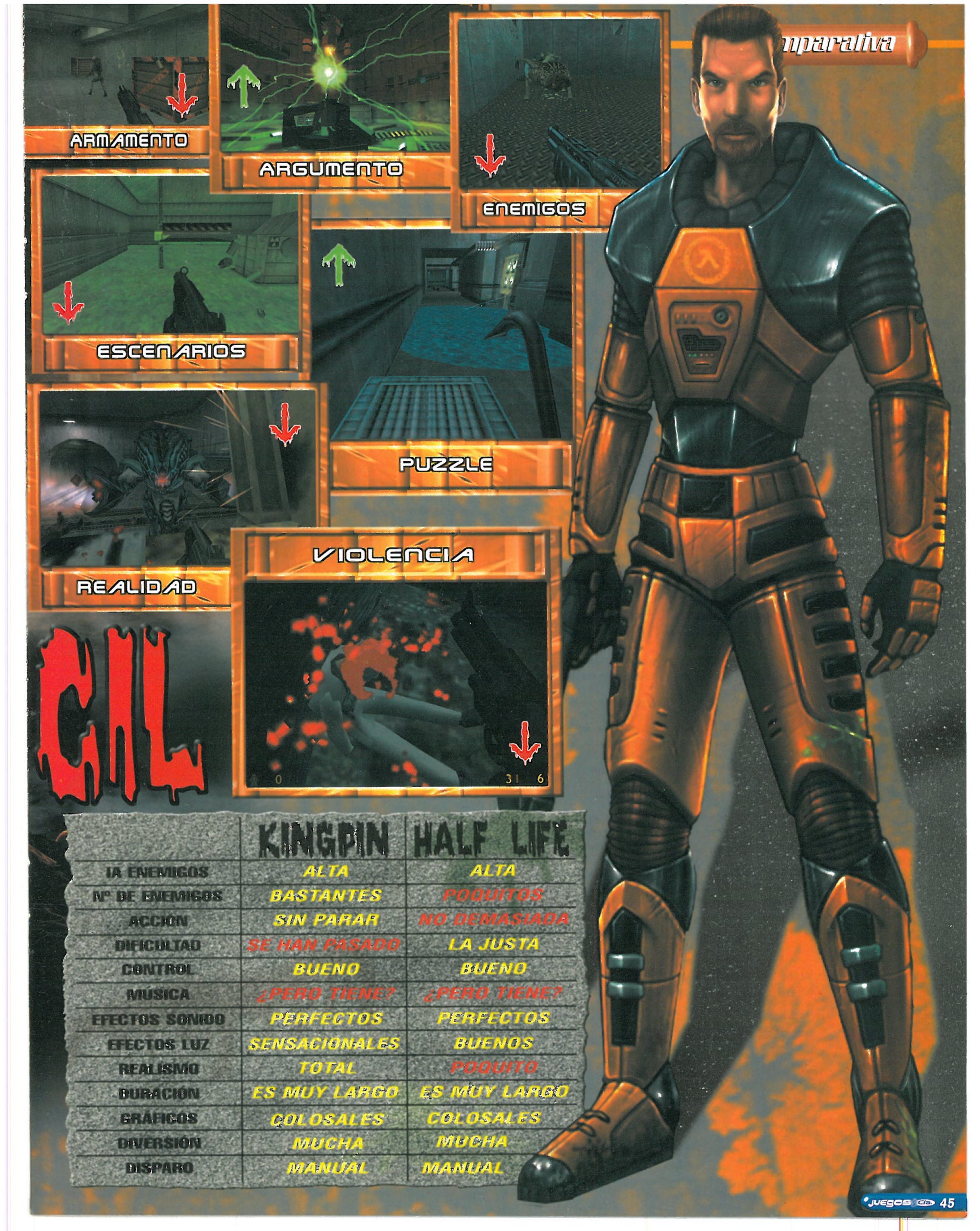
En «Half Life» encontraremos varios enemigos y aunque son escasos tienen bastante dificultad.

En el apartado gráfico, aunque «Half Life» posee unos escenarios preciosos, la cutrez urbana de «Kingpin» nos ha parecido más original: las calles están muy bien ambientadas con restos de periódicos repartidos por el asfalto y bidones ardiendo que huelen muy mal.

En lo que a puzzles se refiere, «Kingpin» ha preferido apostar por la acción (lo de pensar con una barra de hierro en la mano no se lleva) antes que por la búsqueda pausada. Todo lo contrario de «Half Life», que nos propondrá varios enigmas que resolver en los que hallaremos muchos momentos de desesperación. La violencia de «Kingpin» es excesiva ya que, no contento con ser violento por la vía de la sangre, se vale de las palabras para herir mucho más. Por fortuna tenemos una opción para suprimir cualquier signo de violencia que haya en el programa. En «Half Life», sin embargo, la violencia consiste en disparar a los alienígenas y os aseguramos que su sangre verde no impresiona nada. Y aunque hay algunos humanos a los que les da por sangrar, no impresiona tanto como en «Kingpin».


No, no es un filete lo que véis en el suelo, es uno de los *bichos* a los que nos tendremos que enfrentar.

Gustavo



	KINGPIN	HALF LIFE
IA ENEMIGOS	ALTA	ALTA
Nº DE ENEMIGOS	BASTANTES	POQUITOS
ACCIÓN	SIN PARAR	NO DEMASIADA
DIFICULTAD	SE HAN PASADO	LA JUSTA
CONTROL	BUENO	BUENO
MÚSICA	¿PERO TIENE?	¿PERO TIENE?
EFECTOS SONIDO	PERFECTOS	PERFECTOS
EFECTOS LUZ	SENSACIONALES	BUENOS
REALISMO	TOTAL	POQUITO
DURACIÓN	ES MUY LARGO	ES MUY LARGO
GRÁFICOS	COLOSALES	COLOSALES
DIVERSIÓN	MUCHA	MUCHA
DISPARO	MANUAL	MANUAL

Juegos

Destrozos en la ciudad de Chicago

¡Quiero trucos! los necesito porque tengo todos los coches de «Midtown Madness», lo he quemado hasta más no poder y conduzco en el modo multijugador sin parar, pero quiero saber más cosas sobre este programa. Así que por favor... ¡ayuda!

Eduardo Pérez (Gran Canaria)

Bueno, ya que tienes todos los coches, te vamos a dar unos códigos para conseguir algunos automóviles secretos.

Coche Genérico: Introduce en la pantalla de nombre vasedans y elige sin problemas el cadillac.

Furgoneta: Introduce en la pantalla de nombre vavan y elige el Ford F350.

Bus diesel: Introduce en la pantalla de nombre vadiesels y elige el autobús.

Coche compacto: Introduce en la pantalla de nombre vacompact y elige el New Bettle.

Taxi amarillo: Introduce en la pantalla de nombre vataxi y elige el cadillac.

Limusina blanca: Introduce en la pantalla de nombre valimoangel y elige el Mustang GT.

Problemas con PlayStation

Hola amiguetes de Juegos & Cía. Soy Joaquín Gómez de Altea (Alicante) tengo una PSX y un montón de juegos, entre ellos hay uno en el que ahora mismo estoy atascado. En «Silent Hill» me encuentro en el colegio y estoy en el puzzle del piano, pero no sé cómo pasarlo ni qué teclas pulsar. ¿Me podéis ayudar? Por último, quisiera pediros unos trucos para «Driver» que, aunque ya me lo he pasado, quiero aprovecharlo al máximo. Gracias desde la costa alicantina.

Joaquín Gómez (Altea)

Estimado Joaquín, aquí tienes las respuestas. Para tu problema con «Silent Hill» te hemos preparado una imagen del piano y unos números que indican el orden de las tecla que debes pulsar (esperamos que ahora sea más fácil). Para el juego de Reflections te ponemos unos trucos bastante interesantes. Que los disfrutes y un saludo desde Juegos & Cía.

Invencibilidad en Driver: en el menú principal, presiona rápidamente L2, L2, R2, R2, L2, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1 y L1. Si introduces el código correctamente oirás un sonido y el truco estará disponible en la pantalla de las trampas.



Coches Pequeños: presiona rápidamente R1, R2, R1, R2, L1, L2, R1, R2, L1, R1, L2, L2 y L2 en el menú principal. Si lo haces bien escucharás un sonido que confirmará la aparición del truco en la pantalla de las trampas. Observa que las colisiones siguen siendo iguales, como si los coches fueran de talla normal.

Sin Policía: de nuevo en el menú principal presiona rápidamente L1, L2, R1, R1, R1, R1, L2, L2, R1, R1, L1, L1 y R2. Al hacerlo sonará un ruido y tendrás abierta la opción en la pantalla de trampas.

Secretos de «R-Type DX»

Estimados amigos de Juegos & Cía, tengo 11 años y me encantan los videojuegos, estuve de vacaciones y para el viaje me compré el «R-Type DX» para Game Boy Color. Es un juego muy difícil pero me *mola mazo* aunque estoy bastante atascado en la versión DX. ¿Me podríais decir algún truco? Gracias.

Carlos García (León)

Trucos, lo que se dice trucos, no tenemos pero te podemos decir algunos secretos que oculta el cartucho.

• Para salir de un nivel que ya hayas jugado, tienes que presionar *start* para *pausar* el juego y después B.

• Si quieres *resetear* el juego y comenzar donde estabas, tienes que pulsar abajo y B, después apaga la consola y sigue manteniendo el botón B pulsado. Finalmente enciende la consola y empezarás el nivel con cinco vidas.



• Para sacar el editor de niveles, tienes que acabarte los «R-Type 1 y 2» en color, volver al menú principal y pulsar derecha. Ya tienes con qué divertirte.

Circuitos para el «Formula 1 98»

Soy un *fan* de la fórmula 1, me llamo Alberto y tengo una PlayStation. Mi correo electrónico es para pediros algún truco del juego «Formula 1 98» de Psygnosis. Sin más me despido mandando un saludo a toda la redacción de la revista (porque me parece que lo estáis haciendo muy bien y espero que los siguientes números tengan tanta calidad como el primero).

Alberto Pazos (Santander)

Gracias por el saludo Alberto. Aquí tienes los trucos que nos has pedido (debes introducir los códigos al escribir el nombre del piloto).

Circuito escondido: CHEESY POOFS
Circuito romano: BEN-HUR
Modo Wipeout: FIRE



Una Misión Imposible en N64

Amigos de Juegos & Cía: enhorabuena por una revista que no tiene competencia en el sector. Me llamo Felipe y soy de la provincia de Jaén. La Nintendo 64 es mi consola favorita y aunque no soy lo que se dice un jugador experto, si me acabo los juegos con relativa facilidad. Os escribo con el ánimo de conseguir algunos trucos para «Mission Impossible». Muchas gracias por todo.

Felipe Garrido (Jaén)

Hola Felipe, aquí tienes unos cuantos trucos muy interesantes para este gran juego de Infogrames (pronto en PSX).

Invencibilidad: pulsa R, Z, C-abajo, R y C-abajo en la pantalla de elegir misión.

Munición ilimitada: pulsa C-Up, Z, C-izquierda, Z y C-izquierda en la pantalla de elegir misión.

Modo Turbo: pulsa C-arriba, Z, C-arriba, Z y C-arriba en la pantalla de elegir misión.

Cabeza Gigante: pulsa C-abajo, L, C-arriba, C-derecha y L en el menú elegir misión.

Modo fácil: pulsa C-arriba, Z en la pantalla de elegir misión.



Un fan de Sin con problemas

Me llamo Sergio Fernández y soy un fan de los juegos tipo "Quake" y en estos momentos estoy en «Sin» atrapado en el pasaje acuático. Estoy bastante desesperado por lo que os pido que me expliquéis cómo pasarlo o que me deis unos trucos.

Sergio Fernández (Madrid)

Explicarte cómo se pasa esa fase sería demasiado largo, así que nos congratula comentarte que tenemos muchos trucos para conseguir las armas y elegir nivel. Primero debes abrir la consola (tecla "\"):

Códigos Generales:
/health999 .... 999 de salud
/wuss. .... todas las armas
/wallflower .... sin enemigos

Fases:
Jungle Pass .... map jungle
Jungle Pass Part 2.......... map jungle2
Mountain Gorge .... map gorge
Area 57 .... map area57
Biomass Reclamation Center ... map biomass
Xenomorphic Laboratory..... map xeno1
Xenomorphic Laboratory Part 2... map xeno2
Estate Sinclair .... map mansion1
Estate Sinclaire Part 2 .... map mansion2
Munt Phoenix .... map phoenix
Thrall Master .... map thrall
Bonus level .... map paradox





¡Escríbenos!

No lo dudes más, envía tus cartas a:
Juegos & Cía
C/Ciruelos nº4
28700 San Sebastián de los Reyes
Indicando en el sobre: Consultorio Juegos

También podéis enviar vuestros correos electrónicos a:
cjuegos.juegos&cia@hobbypress.es

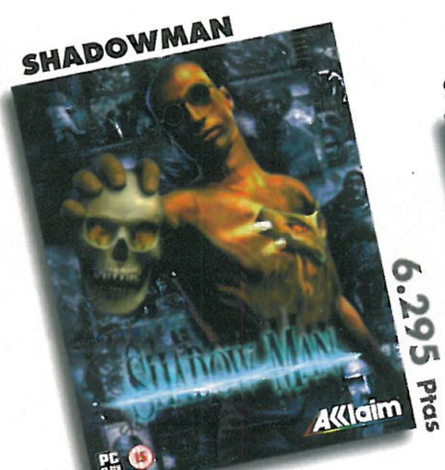

MANGA
FILMS

CENTRO MAIL

www.centromail.es

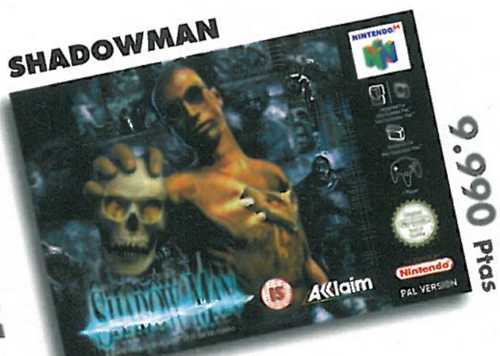
COMPRA AHORA EN CENTRO MAIL LOS MEJORES PRODUCTOS !

SHADOWMAN



6.295 Ptas

SHADOWMAN



9.990 Ptas

SHADOWMAN



6.990 Ptas

R-TYPE DX



5.490 Ptas

EN CENTRO MAIL ENCONTRARÁS SIEMPRE LOS MEJORES PRECIOS Y LOS MAYORES DESCUENTOS

○ PC	SHADOWMAN	~~6.795~~	6.295
○ NINTENDO64	SHADOWMAN	~~10.490~~	9.990
○ PlayStation	SHADOWMAN	~~7.490~~	6.990
○ GAME BOY COLOR	R-TYPE DX	~~5.990~~	5.490

- Recorta y rellena los datos de este cupón.
- Ven a visitarnos a Centro MAIL y presenta este cupón al realizar la compra de tus juegos.
- Y si no hay un Centro MAIL en tu ciudad, envíanos este cupón junto con tu pedido a:

Centro MAIL • Cº de Hormigueras, 124, portal 5 - 5º F • 28031 Madrid.
Te lo haremos llegar por transporte urgente (España Peninsular + 750 ptas, Baleares 1.000 ptas).

Los datos personales obtenidos con este cupón serán introducidos en un fichero que está registrado en la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación o anulación de algún dato, deberás ponerte en contacto con nuestro Servicio de Atención al Cliente llamando al teléfono 902 17 18 19 o escribiendo una carta certificada a Centro Mail: *Camino de Hormigueras, 124 portal 5 - 5º F. 28031 - Madrid.* Marca a continuación si no quieres recibir información adicional de Centro Mail. □

NOMBRE ....

APELLIDOS ....

DIRECCIÓN ....

POBLACIÓN ....

CÓDIGO POSTAL .... PROVINCIA ....

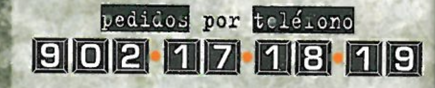
TELÉFONO .... FORMATO ....

TARJETA CLIENTE SI NO NÚMERO ....

Dirección e-mail ....

OFERTAS VÁLIDAS HASTA EL 31/10/99 O FIN DE EXISTENCIAS

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ©981 143 111
Santiago de C. C/ Rodriguez Carracido, 13 ©981 599 288
ALAVA
Vitoria C/ Manuel Iradier, 9 ©945 137 824
ALICANTE
Alicante
• C/ Padre Mariana, 24 ©965 143 998
• C.C. Gran Vía. L. b-12, Av. Gran Vía s/n ©965 246 951
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fuster-Júpiter ©966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ©965 467 959
Elda Av. J. Martínez González, 16-18b ©965 397 997
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 28 ©950 260 643
BALEARES
Palma de Mallorca
• C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ©971 720 071
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ©971 405 573
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories - Local A-112. Av. Diagonal, 280 ©934 860 064
• C/ Pau Claris, 97 ©934 126 310
• C/ Sants, 17 ©932 966 923
Badalona
• C/ Soledat, 12 ©934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ©934 656 876
Manresa C.C. Olimpia. L. 10. C/ A. Guimera, 21 ©938 721 094
Mataró C/ San Cristofor, 13 ©937 960 716
Sabadell C/ Filadors, 24 D ©937 136 116
BURGOS
Burgos C.C. de la Plata. Local 7 ©947 222 717
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ©956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ©964 340 053
CÓRDOBA
Córdoba C/ María Cristina, 3 ©957 498 360
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ©972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ©972 675 256
Palamós C/ Enric Vincke s/n ©972 601 665
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ©958 266 954
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ©943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ©943 635 293
HUESCA
Huesca C/ Argensola, 2 ©974 230 404
JAEN
Jaén Pasaje Maza, 7 ©953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ©941 207 833
LAS PALMAS DE G. CANARIA NUEVA DIRECCIÓN
• Pº de Chil, 309 ©928 265 040
• C.C La Ballena. Local 1.5.2. ©928 418 218
LEÓN
Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 ©987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ©917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ©915 278 225
• C.C La Vaguada. Local T-038 ©913 782 222
• C.C Las Rosas. Local 13. Av. Guadalajara, s/n ©917 758 882
• C/ Montera, 32 2º ©915 224 979
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ©918 802 692 NUEVA DIRECCIÓN
Alcobendas C.C. Picasso, Loc. 11 ©916 520 387
Alcorcón C/ Cisneros, 47 ©916 436 220
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ©916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25 ©916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ©916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11. Local 5 ©917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ©916 562 411
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ©952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ©952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. ©968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ©948 271 806
PONTEVEDRA
Vigo C/ Elduayen, 8 ©986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ©923 261 681
STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ©922 293 083
SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, 21 Local 4 - C/ Real, s/n ©921 463 462
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ©954 675 223
• C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ©954 915 604
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ©963 804 237
• C.C. El Saler. local 32, A - C/ El Saler, 16 ©963 339 619
Gandía C.C. Pza. Mayor. Local 9-10. P. Actividades. ©962 950 951
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida-Pº Zorrilla, 54-56 ©983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ©944 103 473
Las Arenas C/ del Club, 1 ©944 649 703
ZARAGOZA
Zaragoza
• C/ Antonio Sangenis, 6 © 976 536 156
• C/ Cádiz, 14 © 976 218 271



pedidos por internet
www.centromail.es

Trucos & Cía.

Sumario

Fútbol es Fútbol

¡Arráncalo por Dios!

Rally Cross 2

Pag. 52

Ethan se la juega

Mission: Imposible

Pag. 55

Pag. 51

Kingpin Life of Crime

Acaba con Al Capone

Pag. 22



Asterix

el galo...



Participa y consigue tu gorra exclusiva de Juegos & Cía.

Envíanos tus trucos y, si son publicados, recibirás esta fantástica gorra.

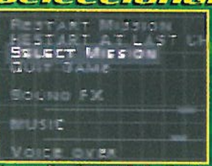
Bases en la página 82.

Syphon Filter

El juego de Sony, aprendiz para algunos de «Metal Gear Solid», nos introduce en un argumento de terroristas internacionales que ponen en *jaque* la seguridad de un país como Estados Unidos.

Seleccionar nivel



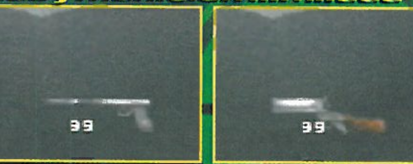


Para seleccionar el nivel que quieras, debes *pausar* el juego y colocarte sobre la opción "Select Mission".

Presiona a la vez L1 + L2 + R1 + R2 + Cuadrado + Círculo y X. Ya puedes seleccionar el nivel.

Todas las armas y munición ilimitada





Para obtenerlas *pausa* el juego y colócate sobre la opción *Weapons*.

Presiona a la vez Select + L1 + L2 + R2 + Círculo y X. Dispondrás de todas las armas y municiones que el juego posee.

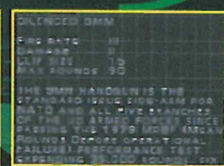
Modo experto



En la pantalla de inicio pulsa Izda + L1 + R2 + Select + Cuadrado + Círculo y X. Oirás "Damn it".

Muertes de un disparo







Para poder terminar con cualquier enemigo de un simple disparo, *pausa* el juego y selecciona dentro de la opción "Weapons" la pistola de 9mm. Inmediatamente, pulsa Izquierda + L1 + R2 + Select + Cuadrado y X. Ahora lo tenéis todo más fácil... que no se diga.

Driver

Las aventuras callejeras de «Driver» son ahora más fáciles gracias a los trucos que os ofrecemos y que evitarán que vuestros amigos se rían de vosotros. Pero recordad que el titulazo de Reflections merece la oportunidad de ser jugado sin artimañas que nos faciliten el trabajo.

Activar trucos



Introduce las siguientes combinaciones en el menú principal. Los trucos aparecerán en el menú de trampas.

Invencible

Presiona rápidamente L2, L2, R2, R2, L2, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1 y L1. Serás inalcanzable para las patrullas de policías.

Inmunidad



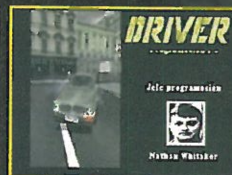
Presiona rápidamente L1, L2, R1, R1, R1, R1, L2, L2, R1, R1, L1, L1 y R2. Verás como ningún golpe provocado por objeto alguno afecta a la endeble carrocería de tu coche. Recuerda que los peatones no pueden ser atropellados.

Ver créditos









Presiona rápidamente L1, L2, R1, R2, L1, R1, R2, L2, R1, R2, L1, L2 y R1... disfrutrás de unos créditos *de película*.

Vista inversa





Presiona rápidamente R2, R2, R1, L2, L1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, R2 y L1: esta perspectiva no es apta para las horas del almuerzo.

Eje trasero directriz





Presiona rápidamente R1, R1, R1, R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R1, L2 y L1. Ahora tu coche será prácticamente incontrolable.

Suspensión alta





Presiona rápidamente R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, L2, L1, R2 y R1. ¡Ya tienes un todoterreno!



V-Rally 2



Todas las dificultades del campeonato del mundo de Rallies han pasado a mejor vida. ¡Ya era hora!

Todos los circuitos







Presiona L1, R1, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Arriba, Abajo, Arriba, Abajo, X, X y Select en la pantalla de progreso del juego. Ahora podrás elegir el circuito donde competir sin necesidad de dejarte las ruedas en el intento.







Silent Hill

El misterio de «Silent Hill» sigue escondido donde los programadores de Konami lo dejaron... ¡Es hora de descubrirlo!

Opciones extras

Presionando L1 + L2 + R1 y R2 en la pantalla de opciones, podrás acceder a un nuevo menú donde es posible controlar el color de la sangre, los encuadres de la cámara o activar el *auto aiming* (recargar el arma automáticamente).

Asterix

El Galo más rebelde de la historia sigue echando mano de las pociones mágicas del Druida Panoramix para combatir a los Romanos. Y es que la Galia bien vale una misa.

Activar trucos





SELECT A LEVEL TO LOAD
FOREST
ROMAN FORT
FRENCH ALPS
CARNAC
PIRATE SHIP

Para activar los trucos sólo tenemos que mantener presionado el triángulo en la pantalla de selección de idioma. Inmediatamente, de forma seguida, hacemos lo propio con Arriba, Derecha, Abajo, Izquierda, Izquierda, Abajo, Derecha y Arriba. Una vez efectuada la combinación, aparecerá en la pantalla el mensaje "Cheat Mode Active", donde podremos ver todos los modos disponibles. Con este truco podemos trasladarnos a cualquiera de los niveles que componen el juego.



NARBOA
ROME
PIRATE CITY
BARREL BREAK
THROW A ROMAN
STRATEGY



AQUA
NARBOA
ROME
PIRATE CITY
BARREL BREAK
THROW A ROMAN







Cool Boarders 3

¿Quién no ha soñado con despeñarse a velocidades de vértigo por la pared de una gigantesca montaña mientras se desliza con una tabla bajo los pies? «Cool Boarders 3» hace que sintamos todo eso sin necesidad de dejarnos los dientes en una roca caliza.

Todos los circuitos





En el modo torneo utiliza como nombre WONITALL. De esta manera accederás a todos los circuitos sin necesidad de ganar ninguna carrera

Modo cabezón





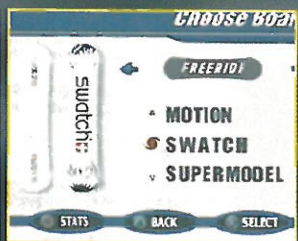




Si quieres ver a unos personajes un tanto desproporcionados y cabezones introduce BIGHEADS como nombre en cualquier torneo. Pulsando R2 o L2 aumentarás o disminuirás el tamaño de los craneos.

Todas las tablas









Si eres caprichoso y necesitas varias tablas para elegir, este es tu truco. De nuevo –en el modo torneo– introduce OPEN_EM. Ahora disfrutarás de todas las tablas sin ningún esfuerzo.

Rally Cross 2

Desactivar colisiones



Introduciendo INCORPOREAL como nombre pasarás *por encima* de tus adversarios.

Baja gravedad

Introduce AIRFILLED: verás como desaparece la gravedad que descubrió Newton.

Todos los coches

Teclea PREALL: tendrás todos los coches salvo Vapor y Radia.

Circuito Little Woods

Introduciendo FOSTER como nombre conseguirás este difícil circuito.

Circuito Hillside

Introduciendo BSIRHC como nombre conseguirás este circuito.

Circuito Frozen Trail

Introduciendo NIVEK como nombre conseguirás este circuito.

Circuito Dry Humps

Introduce CIRE, presiona X y selecciona una carrera simple.

Circuito Rock Creek

Comienza una nueva sesión, introduce KCIN, presiona X y selecciona una carrera simple.

Circuito Jungle

Introduciendo ELGNUJ como nombre y conseguirás este circuito.

Circuito Oasis

Comienza una nueva sesión, introduce SISAO, presiona X y selecciona una carrera simple.

Circuito Dusty Road

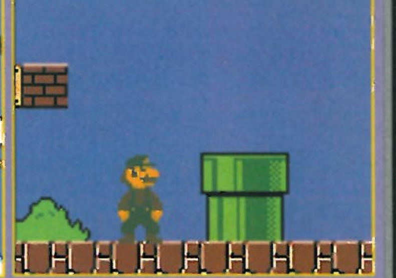
Introduciendo MIT como nombre conseguirás este circuito.

Super Mario Bros Dx

La versión portátil del clásico de Nintendo ha cosechado muy buenas críticas y aunque han pasado más de 14 años desde su estreno en NES, mantiene su magia, encanto y diversión...

Jugar con Luigi

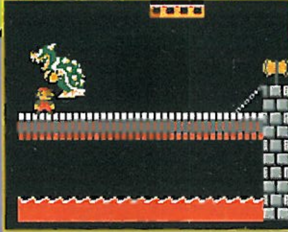
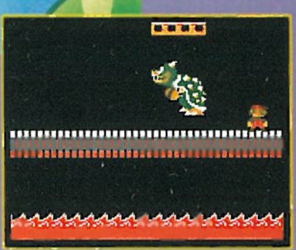
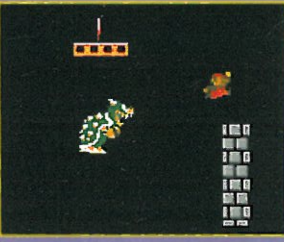




En la pantalla de título pulsa SELECT y te convertirás en Luigi... que es como Mario pero vestido de verde manzana.

Acaba con Koopa fácilmente



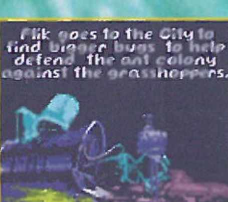
Acabar con los pequeños Koopas es muy sencillo. Tan sólo tienes que llegar hasta el final del nivel con un Mario grande. A continuación deja que Koopa te dé un toque y te convertirás en Mario pequeño. Esto te concederá unos segundos de invencibilidad, aprovéchalos para sobrepasarle y acciona el botón que hace desaparecer la pasarela. Ya está.

A Bug´s Life

Utiliza los siguientes password para acceder fácilmente a los diferentes niveles del juego:

Todos los niveles

Nivel 2





9LKK

Nivel 4

5P9K

Nivel 5





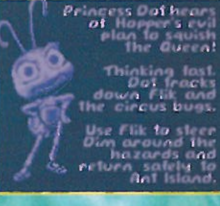
6652

Nivel 6



BKK2

Nivel 7



2PLB

Nivel 8





6562

Nivel 9



Bonus







BL26

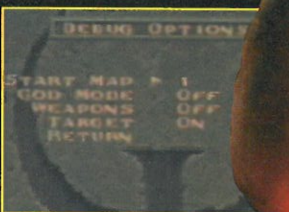
Quake 64

El clásico de id Software se asoma a nuestras páginas con muchas dosis de sangre y disparos que repartir convenientemente entre los mutantes enemigos. Utilizad estas artimañas y venceréis.

Modo Debug







Introduce la contraseña QQQQ QQQQ QQQQ QQQQ e ignora el mensaje de contraseña equivocada. Tendrás disponible el modo "Debug" en el menú de options.





Podrás activar, entre otras cosas, todas las armas disponibles...



... también el modo dios ...



... y la ingravidez.

Acceso a todos los niveles

Castle of the Damned	H40X ZVVB HLBD 74DJ
The Necropolis	H0P3 2XBN WQ2B NZVK
Gloom Keep	CWHX CH3B GDB3 14JY
The Door to Chthon	PQW4 9QVD Y8VY X21M
The House of Chthon	PL24 XBBT YJLQ 32?6
Ziggurat Vertigo	6JR3 KDDV 3SLG 9RFT
The Ogre Citadel	GWY6 7BBB 23BD L4HK
The Crypt of Decay	B8YN BBBB ZBBB SXR4
The Wizard's Manse	55R6 0XCJ 2LBR QVV1
The Dismal Oubliette	51RZ ?6xQ RGBR NNJH
Underearth	5XRV SMXP B7BR LP5H
Termination Central	5SR9 TPFG VQBR JBCT
Vaults of Zin	5NRV JF6G CVBR GBFL
The Tomb of Terror	5JR6 HDXM 2ZBR DPN5
Satan's Dark Delight	5DR0 HW4N PZ?S 5Y2W
Chambers of Torment	49R6 XBBJ 2GBQ 932T
The Haunted Halls	45RZ ZF32 LZBQ 773R
The Elder God Shrine	4XRV QBFG B3BQ 3BD3
The Palace of Hate	4SR5 DBBN ZGBQ 1628
The Pain Maze	4NRV JBBF BRY5 744W
Azure Agony	4JR5 1BBB 0QBQ X4HX
Shub-Niggurath's Pit	39R9 2PFG W7BQ SBCF
The Nameless City	4DR1 4XDD RVBQ VM1B
–	

Quake II

Después de sorprender a propios y extraños con un acabado muy parecido al de la bendita versión de PC, os traemos unos pequeños trucos.

Nivel Deathmatch



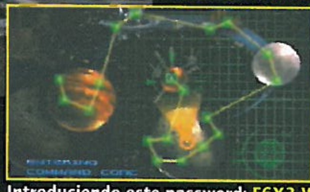

Utiliza FVBS LBBB 7VBC 3BGB como contraseña: jugarás en un nivel similar al "Twists", pero con un desafío mayor.

Colores de traje adicionales




S3TC 00LC OLOR S??? es la contraseña para que los trajes tengan otros colores a los predefinidos por el cartucho.

Salto al último nivel con todas las armas




Introduciendo este password: F6Y3 WXQK CHD0 8K4D, accederemos directamente al último nivel y armados hasta los dientes.



Acceso a todos los niveles

2	PGBR VK?B 65BH Y3HD
3	1KLS DN5H 7NBF DWRQ
4	2KLR SDRY ?VV4 YQ8X
5	VK3T 7LFC 94B7 D3R3
6	WK3H QNBW NLV5 XGL3
7	TK7P 6LLP KWGY XD4V
8	ST0N QPX4 2WGY JXTS
9	R??P 7NY4 2WGX 99TX
10	Q??K BBBV NBQ1 7GCV
11	P64? ZM5B ?BM0 5YH6
12	N664 SQ63 XB?K B7LF
13	M682 M7QT 1215 8098
14	L669 H8MD G8XB JNYV
15	K681 X8CL H01K 1PF5
16	J6?0 BT5M NRZ2 QXLL
17	H6?0 XXFW PHV1 77P4
18	G6?9 GYMK RWNK SMSL
19	F6Y3 WXQK CHD0 8K4D

Mission Impossible

Munición ilimitada



En la pantalla de selección de misión pulsa C_ARRIBA, Z, C-IZQUIERDA, Z y L. Si lo tecleas correctamente tendrás munición ilimitada.

7.65 silencer gun

Pulsa C-ARRIBA, L, C-DERECHA, C-IZQUIERDA y C-ARRIBA. Tendrás una 7.65 mm con silenciador y 30 balas.

Uzi



Presiona C-DERECHA, C-IZQUIERDA, C-DERECHA, C-ABAJO y R.

9mm



Pulsa R, L, C-ABAJO, C-ARRIBA y C-ARRIBA. Ya tienes un nuevo arma.

Modo fácil

Pulsa continuamente C-ARRIBA y Z. Ethan dirá "Ah, that's better". Actívalo correctamente y comenzarás sin modo turbo pero con el doble de vida. Además, los golpes y disparos dolerán menos.

Ethan Hawcke es el mejor agente secreto del mundo y en esta aventura de película lo deja muy claro. Lo que no sabe es que somos nosotros los que le controlamos a él...

Modo turbo



Pulsa C-ARRIBA, Z, C-ARRIBA, Z y C-ARRIBA.

Modo niño



Pulsa C-ABAJO, C-ARRIBA, R, L y Z. Escucharás la frase "Ah, that's better": en ese momento el truco funcionará.



Pies grandes



Pulsa C-ABAJO, R, Z, C-DERECHA y C-IZQUIERDA.

Ethan cabezón



Pulsa C-ABAJO, R, C-ARRIBA, L y C-IZQUIERDA.

Mini cohetes

Pulsa R, L, C-IZQUIERDA, C-DERECHA y C-ABAJO.

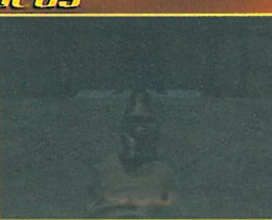
Doom 64

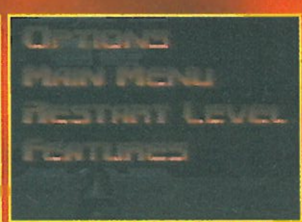


Más clásico aún que Quake, y también de id Software, este sangriento arcade se ha visto superado por el tiempo aunque nadie puede quitarle su título de pionero.

Activar menú trucos







Introduce ?TJL BDFW BFGV JVVB como password en el menú de inicio y aparecerás en el primer nivel. Una vez hecho esto *pausa* el juego y verás una opción llamada "Features". ¡Ya tienes los trucos!



Podrás seleccionar el nivel de juego, los modos de mapa y disfrutar de todas las demoledoras armas y municiones.

Todos los ítems











Introduce como password W93M 7H20 BCY0 PSVB. Aparecerás en una habitación llena de items de todo tipo, color, sabor y peso.

Libero grande

Este extraño juego de Namco -donde controlamos a un solo jugador- tiene algunas opciones ocultas.

Jugar con Maurice Poulenc

Suma un total de 100 puntos con cualquier equipo en el modo "Vs CPU" y podrás utilizar a este increíble jugador.

Jugar con Arnold Lang

Suma un mínimo de 8.000 puntos en el modo "Challenge 9".

Jugar con Ruprecht Goes

Abre al menos tres opciones en el modo "Challenge 9".

Jugar con David Magellan

Suma al menos 1.150 puntos en la modalidad "Challenge 9" en todos los niveles de dificultad.

Jugar con Gregorio Zonaras

Termina el modo arcade en la dificultad normal.

Jugar con Roland, Edgard Gaillaux, Pawel Gardner o Gerald Wells

Completa el modo "International Cup" con TODOS los equipos.

Fifa 99

Morientes y la versión 99 del clásico de fútbol ya tiene sucesor en el año 2000: el barcelonista Guardiola, que quiere hacerse con un hueco en el mundo de los videojuegos.

Súper jugadores



Dirígete a la opción "player edit" e ilumina cualquiera de los atributos del jugador.



Pulsa L1, L2, R1, R2, Cuadrado, Cuadrado, arriba y Círculo. Un sonido te confirmará que has hecho todo correctamente. Ahora puedes subir los atributos de tu jugador hasta 99.

Ronaldo



Puedes encontrar a Ronaldo con el nombre "Calcio" en el Inter de Milán.

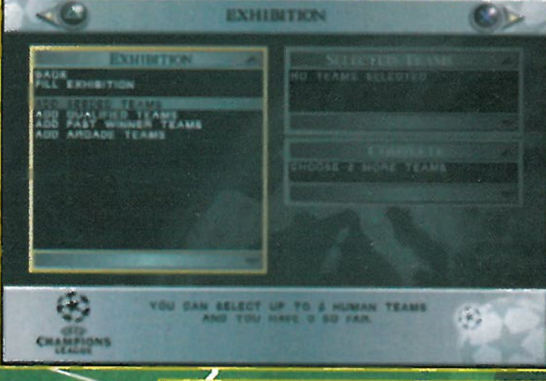
Dinero ilimitado

Pulsa L1, L2, R2, R1, Círculo, X, Cuadrado, Triángulo, Start y Select.

UEFA Champions League

La competición más importante del viejo continente de la pasada temporada ya tiene campeón: el Manchester United, el club que reza diariamente a San Último Minuto.

Equipos no clasificados



Completa todos los niveles del modo "scenario" y selecciona "Exhibition Mode".

Ahora contamos con la opción "Eliminated Teams", con la que podemos elegir equipos que no se clasificaron para la fase final de la Liga de Campeones.

Int. Superstar Soccer 98

El mejor juego de fútbol que existe para Nintendo 64 es una caja de sorpresas que os hará soltar alguna que otra carcajada.

Caras nuevas







Gana la "International Cup" en el nivel de dificultad 4 (o superior). Después de ver la secuencia final, dirígete al menú "create player". En la pantalla "head select", pulsa L. Ahora dispones de una variopinta selección de caras famosas, alienígenas, etc.

Más equipos



En la pantalla de título, presiona Arriba, C-Arriba, Arriba, C-Arriba, Abajo, C-Abajo, Abajo, C-Abajo, Izquierda, C-Izquierda, Derecha, C-Derecha, Izquierda, C-Izquierda, Derecha, C-Derecha, B y A. Ahora mantén pulsado Z y presiona Start.

Chulerías

Cuando estés en posesión de la pelota y quieras perder el tiempo, tienes la posibilidad de realizar virguerías con el balón mientras esperas a que un contrario intente arrebatártelo. Lo único que tienes que hacer es presionar, y mantener, el botón C-Izquierda.

Cabezones





Este truco nos permite sacar mucha mas diversión a los gráficos del juego. Para ello, espera a que aparezcan las palabras Press Start en la pantalla de título y pulsa C-Abajo, C- Abajo, C-Arriba, C-Arriba, C-Derecha, C-Izquierda, C-Derecha, C-Izquierda, B y A. Después mantén pulsado el botón Z y presiona Start. Un grito confirmará que has hecho bien la combinación.

Dream team

En la pantalla de título pulsa Izquierda, C-Izquierda, Derecha, C-Derecha, Izquierda, C-Izquierda, Derecha, C-Derecha, Abajo, C-Abajo, Abajo, C-Abajo, Arriba, C-Arriba, Arriba, C-Arriba, B y A. A continuación mantén pulsado Z y presiona Start. Ya puedes elegir un equipo All-Star con *la crème de la crème* del fútbol mundial.

Rotar cabezas



En cualquier pantalla en la que aparezca el retrato de un jugador, podrás rotar su imagen pulsando R o L mientras mantienes pulsado C-Arriba.

Fifa 98: Rumbo al Mundial

Electronic Arts comenzó con este juego una brillante trayectoria de patrocinios con jugadores españoles. Raúl, como Butragueño en su tiempo, rompió el hielo que le separaba del estrellato en los ordenadores y consolas.

Sin estadio



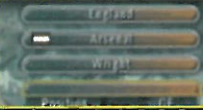
Edita a un jugador de cualquier equipo con el nombre CATCH22. Al jugar un partido, notarás que el estadio ha desaparecido, lo que ayuda al motor gráfico a moverse con mayor fluidez.

Renacuajos



Renombra a un jugador de Vancouver con el nombre KERRY. Ahora los jugadores son enanos.

Editar jugadores



Presiona A, B, A, B, B, B, A y Z en la pantalla de EA Sports para editar los jugadores y el color de su piel.

Fantasmas



En la pantalla Player Edit, selecciona Slovakia y nombra a tu jugador como LASKO. Ahora tus jugadores son fantasmas.

Invisibles



En la opcion Player edit, escoge SheffieldW y nombra a un jugador como WAYNE. Son invisibles... con sombra.

Papel y lápiz





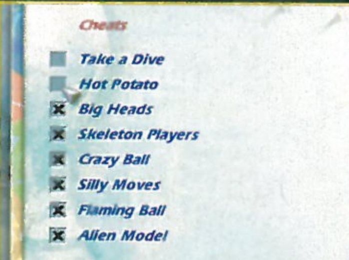
Edita a un jugador de Canadá y nómbralo como MARC. Podrás jugar los partidos en modo *wire frame*, con polígonos pero sin texturas y sin colores.



Copa del Mundo Francia 98

Francia fue el escenario del último mundial de fútbol y a pesar de los Hoolligans ingleses y alemanes la cosa no fue tan mal. El juego, que utiliza el mismo motor gráfico de FIFA 98 Rumbo al Mundial introduce todas las selecciones y estadios. Un lujo.





Renombra a un jugador con uno de los siguientes nombres para obtener el correspondiente truco. Podrás acceder a éste menú pulsando "Bloq Despl" desde el menú principal.



POWDER: los jugadores se mueven de un modo un tanto absurdo.



KYLE: los jugadores son esqueléticos.



CARTMAN: el terreno de juego está extremadamente mojado.



ZICO: ahora puedes jugar la final del mundial de 1982 en España.



HURST: éste código desbloquea los partidos clásicos de 1974, 1970 y 1966.



KENNY: al activar el truco, el balón desprenderá llamaradas.



GABO: como siempre, tenía que haber un truco para conseguir *supercabezones*. Nada original, pero gracioso no obstante.



GONZO: esta clave activa el modo "patata caliente". Cuando el contador llega a cero, todos los jugadores del equipo que esté en posesión del esférico caen al suelo.



MR HAT: modo "Bola Loca". Si el balón se eleva del suelo se mueve aleatoriamente, como si fuera un globo pinchado.



NEILA: los jugadores son aliens y el partido se desarrolla en la superficie de Marte.



Lo mejor del *cheat mode* es que puedes activar todos los trucos a la vez.



Fifa 98: Rumbo al Mundial

¡Quién iba a decirle a Electronic Arts allá por 1994 que su saga FIFA iba a ser el estándar oficial de los videojuegos de fútbol! Y ya vamos por el 2000...

Cheat mode

Renombra a un jugador con uno de los siguientes códigos para obtener el correspondiente truco. Pulsa F5 en el menú principal para entrar en ellos.
UR 1 OFUS

EAC ROCKS:	La pelota rebota si pasa del límite del campo.
JOHNNY ATOMIC:	Todos los jugadores tienen la cabeza grande.
XPLAY:	Cuando controles el balón pulsa dos veces "E", el árbitro te dará un tiro libre cuando te caes.
DOHDOHDOH:	Aparece un contador al lado del marcador. Cuando llega a cero los jugadores del equipo que tiene el balón se caen.
FOOTY:	El balón hace lo que quiere.

PC Fútbol 7

La exitosa creación de Dinamic Multimedia es ideal para aprender cómo funciona la otra cara del fútbol: la de los presidentes.

Subir como la espuma

Entra en modo Manager o Europcfutbol, elige equipo y salva la partida. Desde Windows entra en el directorio PCFutbol\Save\manager, corta (Ctrl+x) el directorio 0220-0 y pégalo (Ctrl+v) en el directorio PCFutbol\Save\promanag\

Ahora puedes ser pro-manager de grandes clubes desde el principio.

Fifa 99

La enésima versión de FIFA para PC cuenta con algunos *secretillos* que no podréis encontrar en el manual de instrucciones... ¡sí, ese librito que nadie suele leerse!

Movimientos especiales

Aunque las instrucciones no lo explican con detalle, los jugadores de FIFA 99 son capaces de algunas virguerías:

Presiona CTRL+S para que tu jugador drible hacia su izquierda. Al presionar ALT+S realizará el mismo movimiento pero hacia su derecha.

Presiona dos veces CTRL para que tu jugador haga un regate de 360 grados hacia su izquierda. Tambien puedes realizar este movimiento hacia la derecha pulsando dos veces ALT.

Si dejas pulsado CTRL mientras te mueves, tu jugador regateará en un palmo de terreno. Ideal para dar un buen pase o sorprender con un cambio de ritmo.

Al pulsar CRTL+A conseguiremos que nuestro jugador pase el balón sobre su cabeza. Si realizas el movimiento ALT+A el resultado será muy parecido pero algo más artístico.

Pulsa CTRL+Q para simular una falta. Los árbitros no suelen pitar, pero resulta divertido.

Ronaldiño

Te habrás dado cuenta de que Ronaldo no aparece como tal en Fifa 99. Sin embargo, puedes encontrarle en el Inter de Milán bajo el nombre de G. Silva.

Kingpin: Life of Crime



Carga el juego desde MS-DOS añadiendo a la línea de comando +developer 1. Comienza el juego y pulsa "\" para abrir la ventana de mensajes. En ella, introduce uno de los siguientes códigos para activar los trucos.

```
Microsoft(R) Windows 98
   (C)Copyright Microsoft Corp 1981-
C:\WINDOWS>cd\
C:\>cd kingpi~1
C:\Kingpin Demo>kingpin +developer 1
```

Selección de nivel

También desde la ventana de mensajes, teclea uno de éstos códigos para acceder al correspondiente nivel:

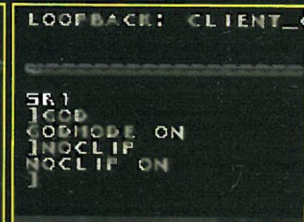
Nivel	Código	Nivel	Código
Skid row	sr1	Steel Mill	steel2
Sewers	sewer	Steel Processing	steel3
The Super	sr2	Moker Shipping	steel4
Jax	bar_sr	Consequences	kpcut3
Mean Street	sr3	Derailed	ty1
The Jesus	sr4	Dark Passage	ty2
Bike	bike	Trainyards	ty3
Poisonville	pv_h	Depot	ty4
Club Swank	bar_pv	The Picnic	kpcut4
Louie's Errand	pv_1	Radio City Station	rc1
Blanco Industries	pv_b	Enter the Dragons	rc2
Nikki Blanco	pv_boss	Streets of Fire	rc3
Lizzie's Problem	sy_h	Skytram Station	rc4
Salty Dog	bar_sy	Typhoon	bar_rc
Pier Pressure	sy1	Central Towers	rc5
Das Boot	sy2	Crystal Palace East	rcboss1
Steeltown	steel1	Crystal Palace West	rcboss2
Boiler Room	bar_st	Outro sequence	kpcut7

Silenciador

```
RECONNECTING...
SKIDROW
]GIVE CASH 100
]GIVE MODS
]
```

GIVE MODS: puedes disparar a tus enemigos sin ser descubierto.

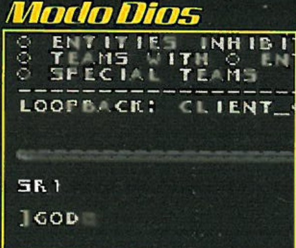
Fantasma





NOCLIP: tu personaje puede atravesar paredes, muros y construcciones de todo tipo.

Modo Dios



Salud completa



Teclea INMORTAL o GOD: ahora tienes la salud al 100% y eres invencible.

Cámara en tercera persona



TOGGLECAM: activa o desactiva una vista tipo «Tomb Raider».

Como Pedro por su casa

```
SR1
]NOCLIP
NOCLIP ON
]GOD
GODMODE ON
]NOCLIP
NOCLIP OFF
]GIVE MODS
NOT A DEMO ITEM
]NOTARGET
NOTARGET ON
]
```



NOTARGET: los enemigos *pasan de nosotros* y ya no nos atacan.

Jet Pack

```
SR1
]JET PACK
THUG: JET PACK
]INMORTAL
THUG: INMORTAL
]GOD
GODMODE ON
ITEM IS NOT DROPAB
ITEM IS NOT DROPAB
ITEM IS NOT DROPAB
]GIVE JET PACK
]
```

GIVE JET PACK: una vez activado, mantén pulsado el botón de salto para volar.

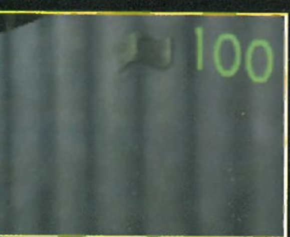
Auto recarga

```
]GOD
GODMODE ON
]TOGGLECAM
]GIVE ALL
]GIVE PISTOL RELOAD
]
```

GIVE PISTOL RELOAD

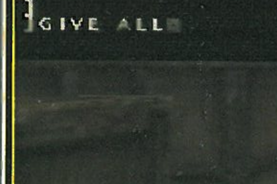
Dinero

```
SR1
]NO CLIP
]NOCLIP
]GOD
]GOD
GODMODE ON
]GIVE CASH 100
```



GIVE CASH <número> : aumenta el dinero en la cantidad que indiquemos.

Todos los ítems (excepto el dinero)

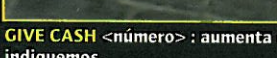
GIVE ALL: ahora tenemos todas las municiones, armas y accesorios. Todo menos la pasta...

Enemigos ardiendo

EXTRACRISPY

Reloj

```
NOT A DEMO ITEM:
NOT A DEMO ITEM:
NOT A DEMO ITEM:
NOT A DEMO ITEM:
NOT A DEMO ITEM:
NOT A DEMO ITEM:
]GIVE ARMOR
NOT A DEMO ITEM
]GIVE WATCH
]
```



GIVE WATCH: un réloj de pulsera de regalo... y sin coste adicional.

Armadura completa

GIVE ARMOR

Salud completa

```
]TOGGLECAM
]GIVE ALL
]GIVE PISTOL RELOA
]GOG
THUG: GOG
]GOD
GODMODE OFF
]GIVE HEALTH
```

GIVE HEALTH



Volvemos a la carga con el tercer y cuarto Orbe de esta epopeya mágica medieval que nos tiene en jaque desde el mes pasado. Próximamente seguiremos revelando cómo conseguir avanzar sin problemas...

Tercer Orbe

1 Utiliza el mapa para ir a la biblioteca y habla con todos los personajes que te encuentres.

2 Usando de nuevo el mapa, dirígete hacia la casa de David (no es el Gnomo).

3 Tras pasar por la casa de David, ve a la casa de Rueben.

4 Si te diriges al norte, donde tuviste el primer combate con los soldados de Silver, encontrarás a la experta guerrera Vivian (que se unirá a nuestra causa).

5 Lucha contra los amigos del Alcalde hasta que huyan y te dejen la llave de Rain. Este es un paso clave.

6 Tendrás que luchar con los demonios de fuego. Te vendrá muy bien usar el Orbe de hielo que conseguiste.

7 Tu siguiente destino será la taberna de Rain.Ten cuidado.

8 En el interior habla con todo el mundo, recibirás valiosa información y objetos, además de unirse a tu equipo Jug, el guerrero.

9 En la puerta llama tres veces, pausa, dos veces, pausa y una vez. Lo estarás haciendo bien si el personaje mueve la cabeza.

10 Lucha contra el peligroso hombre lobo: la mejor arma para derrotarle será el hacha (golpéale con el canto).

11 Muerto el hombre lobo encontrarás al barquero que te llevará hasta Thaddeus. Invócale para que aparezca y te guíe hasta el Dragón Verde.

12 Durante el juego conoceremos los planes de Silver en distintas secuencias de introducción.

13 La manera más rápida de terminar con el Dragón Verde es colocando a un guerrero bajo el Dragón y los demás en los extremos. Usa las magias y...

14 Tras haber terminado con el Dragón, podrás recoger el ansiado tercer Orbe que tanto se ha resistido.

Cuarto Orbe

1 Desbloquea el bosque para poder seguir con tu peregrinación.

2 Después te dirigirás hacia el monasterio, donde encontrarás a Cagen, un nuevo y gran aliado que posee excelentes dotes mágicas. Además es muy ágil...

3 Para poder llegar hasta el Monje que levita, tendrás que luchar, y derrotar, a sus secuaces.

4 Si quieres que el monje te ayude tendrás que darle el "Pergamino de la cuestión Vital"... y como lo llevas encima pues se lo das (que para eso lo cogiste).

5 El monje te dará una poción que te transportará por unos instantes al pasado, concretamente a la casa donde Rueben organizó una exposición de cuadros.

6 Allí presenciarás hechos que ocurrieron en la introducción del juego. Además tienes que recoger la llave de la casa de Rueben.

7 Una vez allí te encontrás con Chiaro, aprendiz de mago, a quién también podrás unir a tu equipo. En el piso superior se encuentra el cuarto Orbe.

Test Drive 5

La velocidad es un argumento muy socorrido para ponernos a los mandos de las mejores máquinas que existen en el mundo. No perdáis esta oportunidad.

Al revés

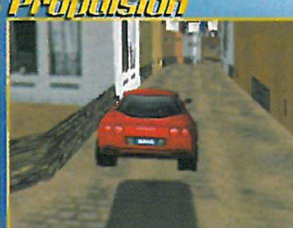


THAT TAKES ME BACK: los circuitos se recorren en el sentido inverso.

Oponentes dóciles

REMOTE BRAKING: los adversarios paran cuando usamos el claxon.

Propulsión



LONE CRUSADER IN A DANGEROUS WORLD: al pulsar la tecla de claxon, usaremos también el "nitro".

Coches policía



I CARRY A BADGE: las patrullas de policía entran a formar parte del catálogo de coches disponibles.

Todas las copas



CUP OF CHOICE: ahora puedes correr en todas las competiciones.

Todos los coches



I HAVE THE KEY: este truco desbloquea todos los coches y circuitos del juego.

Power Slide

Repeler contrincantes



BLAST: ahora no puedes chocar contra los demás coches.

Bomba




BOMB: tu coche lanzará una bomba al activar el truco.

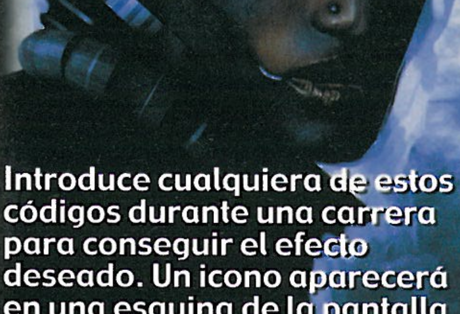
Lanzallamas



BURN: tu coche lanzará una llamarada hacia el frente.

Supersaltos

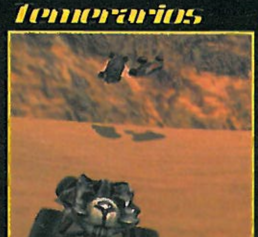
JUMP: todos pueden saltar el doble de alto.



Antigravedad

LUNAR: ahora la gravedad se corresponde con la de la luna.

Temerarios



SLEEP: los conductores controlados por la CPU no tuercen.

Agarre

SPIDER: ahora tu buggy se adhiere perfectamenre a cualquier superficie.

Superficies resbaladizas



SLIPPY: con este truco las superficies se convierten en ultra-deslizantes.

Introduce cualquiera de estos códigos durante una carrera para conseguir el efecto deseado. Un icono aparecerá en una esquina de la pantalla confirmando que has tecleado correctamente.

Superficies pegajosas

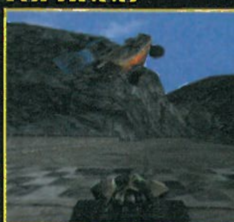


STICKY: ¡ummm! cómo suenan las ruedas...

Imanes

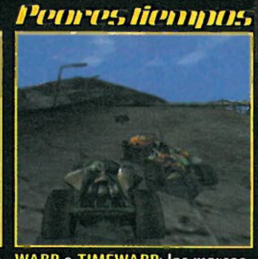
SUCK: los coches se atraen como si fueran imanes...

Tornado



TWISTER: un tornado engulle a tus contrincantes.

Peores tiempos



WARP o **TIMEWARP:** las marcas de tus adversarios empeoran.

Flotar



APOLLO: tu coche volará cuando presiones la tecla ALT.

Torpedo sesuá



TORPEDO SESUÁ: el coche se comporta como un misil.



Delta Force

Seguimos con esta pequeña mini serie que os descubre algunas estrategias necesarias para acabar con las mafias de la droga y otras organizaciones armadas de *mal vivir*.

Perú (Insurrección)



El señor de la droga está utilizando su ejército mercenario para frustrar los esfuerzos de los agentes de la Ley Peruana e intimidar a la población local. La eliminación de esta fuerza será un duro golpe para la capacidad operativa del señor de la droga.



Tendremos que atacar la base enemiga con ayuda de otros dos compañeros que cubrirán nuestra posición: el objetivo es acabar con todos los efectivos de la guerrilla.



El arma ideal para esta misión será el M4, ya que por el gran número de soldados enemigos a los que tendremos que atacar necesitamos rapidez y eficacia en la respuesta.



Mientras nuestros compañeros se encargan de facilitarnos el camino, nuestra mejor contribución será acabar con los puestos de guardia instalados en la base.



La mira telescópica nos será de gran utilidad para no derrochar munición, pudiendo optar por el disparo tiro a tiro en situaciones como ésta.



Una vez terminada la resistencia enemiga en los aledaños de la base nos dispondremos a terminar con los rezagados que se han quedado en el interior de las casas.



Nos introduciremos con gran cuidado en las casas, vigilando bien las ventanas para evitar disparos cobardes por la espalda (nosotros también lo haríamos).

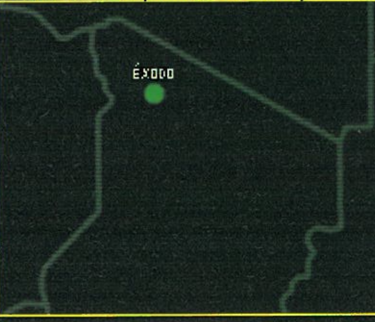


Con ayuda del mapa intuiremos en qué caseta se encuentra el enemigo. Cuando la encontremos, nos tendremos que acercar al objetivo tumbados.



Una vez situados delante de la caseta enemiga, utilizaremos el lanzagranadas M203 contra las puertas y ventanas. Ya tenemos vía libre para acabar la misión.

Chad (Éxodo)



El frente de liberación nacional de Chad (FLNC), una facción política y extremista vinculada al terrorismo internacional, se ha responsabilizado del secuestro de un ejecutivo de una compañía petrolera americana: el rescate ha de ser rápido para evitar problemas.



El primer paso hacia la liberación del rehén pasa por infiltrarnos en una base enemiga. Supuestamente se encuentra en el interior de una tienda de campaña.



En el camino hacia la base debemos tener mucho cuidado con las distintas patrullas enemigas que vigilan la zona, generalmente en parejas. Moveros por las alturas.



Hay que tener mucho cuidado con estas ruinas ya que aunque todo parezca muy tranquilo, están bien defendidas con soldados armados hasta los dientes.



Una vez en la base enemiga, será conveniente crear confusión con unas cuantas granadas. En ese momento entrarán en acción nuestros compañeros.



Las consecuencias de nuestras granadas saltan a la vista, a pesar de que siempre nos ha movido la intención de no hacer daño a nada ni nadie.



Entre estos vehículos existían varios barriles de combustible. Su explosión –por culpa de los disparos– puede causar más de una baja al ejército enemigo.



Una vez delante de la tienda debemos terminar de manera rápida y precisa con los enemigos que saldrán de su interior a por nosotros. Son el último obstáculo.



Una vez localizado y recogido el rehén, debemos volver al punto de extracción.
En ese momento se dará por terminada la misión.

Listas de éxitos

Por sistemas



SONY Playstation



1. **Metal Gear Solid**
   Hideo Kojima se ha superado...
   Konami
2. **FIFA 99**
   Morientes remata de cabeza a la escuadra...
   EA Sports
3. **Residen Evil 2**
   Los zombies quieren apoderarse de la ciudad...
   Capcom

Todos hablan de él, todos juegan con él... y todos le votan a él.



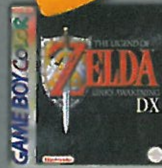
NINTENDO 64

1. **Super Mario 64**
   La mayor aventura de Mario sobre una consola.
   Nintendo
2. **The Legend of Zelda**
   Link en su aventura más grande.
   Nintendo
3. **Banjo Kazooie**
   Plataformas 3D con gráficos espectaculares.
   Nintendo

Este mes habéis preferido los saltos de Mario a los tranquilos paseos de Link. ¡Mientras realicéis decisiones así...!



NINTENDO Game Boy Color



1. **The Legend of Zelda DX**
   Una aventura gigante en miniatura.
   Nintendo
2. **Super Mario Bros. DeLuxe**
   La versión del clásico de NES en tu portátil.
   Nintendo
3. **Tetris DX**
   Las *fichitas* siguen arrasando a pesar de los años.
   Nintendo

A pesar de los meses, seguís votando al clásico de Nintendo. ¡Se nota que sabéis...!



PC





1. **Commandos**
   La estrategia española que arrasa en el mundo.
   Pyro Studios
2. **Unreal**
   El arcade 3D preferido de los jugones.
   GT interactive
3. **Outcast**
   El mejor juego del momento... y sin aceleración 3D.
   Infogrames

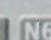
La segunda guerra mundial vista por los españoles.

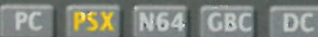
Vuestro Top

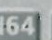


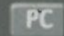
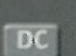
 Sube

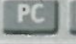
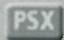
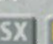
 Baja

1. **Metal Gear Solid**
   ¡¡Queremos otra parte más!!
   Konami
   
   
   
   
   PC PSX N64 GBC DC
   
   

2. **FIFA 99**
   Hasta que llegue la versión 2000.
   EA Sports
   
   
   
   PC PSX N64 GBC DC
   
   

3. **Commandos**
   Lo bueno y español...
   Pyro Studios
   
   
   
   
   
   PC PSX N64 GBC DC
   
   

4. **Super Mario 64**
   Saltos, saltos y más saltos.
   Nintendo
   
   
   
   
   PC PSX N64 GBC DC
   
   
   

5. **The Legend of Zelda**
   ¿Cantarán realmente las Ocarinas?
   Nintendo
   
   
   
   
   
   PC PSX N64 GBC DC
   
   

Por países





E.E.U.U.

1. Rainbow Six (golden ed.) — PC
2. Roller Coaster Tycoon — PC
3. N.C.A.A. Football 99 — PlayStation





Japón

1. Everybody's Golf 2 — PlayStation
2. SD Gundam G Generation Zero — PlayStation
3. Mario Golf — Game Boy Color





...tro 10

Se mantiene →
Nueva entrada N

6 Unreal
Disparos en todas direcciones...
GT Interactive
PC PSX N64 GBC DC
N

7 The Legend of Zelda DX
Link, la leyenda y el Gran Pez...
Nintendo
PC PSX N64 GBC DC
→

8 Resident Evil 2
Los zombies son bastante molestos.
Capcom
PC PSX N64 GBC DC
N

9 Super Mario Bros. Deluxe
El clásico de NES, ahora portátil.
Nintendo
PC PSX N64 GBC DC
→

10 Banjo Kazooie
Lo mejor que ha hecho RARE
Nintendo
PC PSX N64 GBC DC
↓

Inglaterra

1. F.A. Premier League Star — PC/PlayStation
2. Driver — PlayStation
3. Abe's Exoddus — PC/PlayStation

Nuestro nº 1
Metal Gear Solid

Habéis tardado poco en colocar a Snake en el lugar donde se merece por méritos propios.
Al margen de los meses que lleva en el mercado, el número de juegos vendidos empiezan a notarse y son cada vez más las cartas que nos llegan con este dichoso nombre en letras grandes.
A pesar de la unanimidad, mientras os decantéis por colocar títulos de estas características en lo más alto, estaremos contentos porque significa que sabéis de ésto y que sois unos expertos.

Encuesta

Hola, acabamos de conocernos, pero esperamos que pronto nos hagamos buenos amigos. Por eso, nos vendría genial saber qué impresión te hemos causado. Tu opinión nos importa mucho, queremos hacer una revista a tu medida, pero sólo si nos dices lo que piensas podemos, entre todos, mejorar mes a mes. Todo lo que tienes que hacer es responder a las preguntas de la encuesta, recortarla y hacérnosla llegar por correo a la siguiente dirección: HOBBY PRESS, Encuesta JUEGOS & CIA, Apartado de Correos 328, 28100 Alcobendas, Madrid. Además entrarás en el sorteo de 15 Comics de Star Wars. Muchas gracias por participar.



Juegos & Cía. Sortea: 15 Comics de Star Wars
Responde a esta encuesta y consigue tu premio

Tu equipo

1-¿Con qué sistema o sistemas juegas habitualmente?
- ☐ PC
- ☐ PlayStation
- ☐ Nintendo 64
- ☐ Game Boy Color
- ☐ Otro ....

2-¿Vas a comprarte una consola o un ordenador en los próximos 12 meses?
- ☐ Sí
- ☐ No

3-Caso afirmativo ¿cuál?
....
....

4-¿Cuántos juegos te has comprado en los últimos 12 meses?
....

La revista

5-¿Cómo conociste la revista?
- ☐ La vi en el quiosco
- ☐ Me lo dijo un amigo
- ☐ La vi anunciada en ....

....

6-En general ¿qué te parece? (puntúala del 1 al 10): ....

7-¿Qué es lo que más te ha gustado? ....
....

8-¿Y lo que menos? ....
....

9-Puntúa las secciones del 1 al 10:
Noticias ....
Novedades del mes ....
Próximamente ....
Test ....
Comparativa ....
Consultorio Juegos ....
Trucos ....
Listas de éxitos ....
Arcade ....
Consultorio Técnico ....
Novedades Hardware ....
Hardware ....
Sólo Webs ....
Juegos y Deportes ....
Juegos y Música ....
Juegos y Cine ....
Las páginas del lector ....
Juegos y más ....
Concursos ....

10-¿Qué otras revistas compras casi siempre? ....
....

Datos personales

11-Edad ....
12-Sexo ....
13-¿Qué sueles (además de los juegos) hacer en tus ratos de ocio?
....
....

14-¿Qué programas de TV ves habitualmente? ....
....

Buzón de sugerencias

Dinos cómo mejorarías la revista
....
....
....

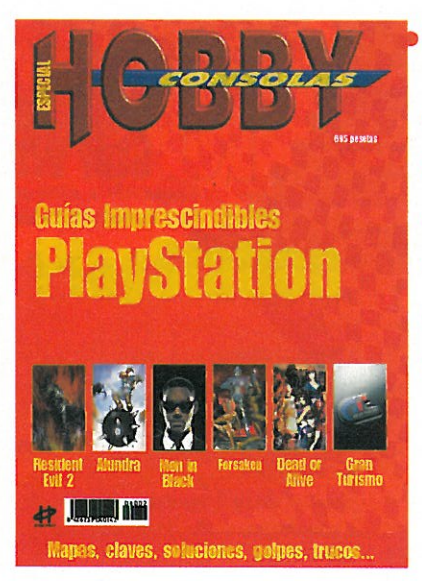
Datos personales

Nombre .... Apellidos ....
Dirección .... Localidad.................
Provincia.............. C. Postal........... Teléfono ....



Participa y consigue tu gorra exclusiva de Juegos & Cía.
Elige los mejores juegos y entra en el sorteo de 25 gorras cada mes.
Bases en la Pág. 82

Las Guías Totales para tus videojuegos favoritos.



695 Ptas. • • • Nº 2

- RESIDENT EVIL 2
- GRAN TURISMO
- FORSAKEN
- MEN IN BLACK
- ALUNDRA
- DEAD OR ALIVE



695 Ptas. • • Nº 3

- TEKKEN 3
- HEART OF DARKNESS
- MEDIEVIL
- CRASH BANDICOOT 3
- TENCHU
- MEDIEVIL
- SPYRO THE DRAGON

Número 3 ya en tu quiosco



795 Ptas. • • • Nº 1

- SUPER MARIO64
- TUROK
- KILLER INSTINCT GOLD
- S. OF THE EMPIRE
- M. KOMBAT TRIOLOGY
- MARIO KART 64
- GOLDENEYE 007
- EXTREME G
- DIDDY KONG RACING...



795 Ptas. • • Nº 2

- TUROK 2
- FIFA: RM98
- V-RALLY 99
- F-1 WGP
- LEGEND OF ZELDA
- BANJO-KAZOOIE
- DUKE NUKEM 64
- YOSHI´S STORY
- MISSION:IMPOSSIBLE
- MORTAL KOMBAT 4 ...

Número 2 ya en tu quiosco

¡Completa tu colección!

Si no encuentras la guía que te interesa en el quiosco, puedes hacer tu pedido por correo enviándonos el cupón de la derecha, o llámarnos de 9h. a 14,30h. o de 16h. a 18,30h. a los teléfonos 902 12 03 41 ó 902 12 03 42. También puedes enviar tu cupón de pedido por fax al número 902 12 04 47.

ES UNA PUBLICACIÓN DE 

CUPÓN DE PEDIDO

☐ Sí, deseo recibir la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 2), por 695 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 3), por 695 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir el libro «Soluciones y Trucos para Nintendo 64» (Número 1), por 795 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir el libro «Guías Completas para Nintendo 64» (Número 2), por 795 Ptas*
(*) Gastos de envío incluidos.

Nombre .... Apellidos ....
Calle ....
Localidad .... Provincia ....
Edad .... C. Postal .... Teléfono ....

FORMAS DE PAGO

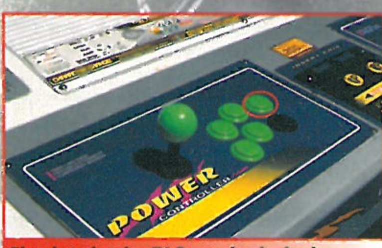
☐ Giro Postal a nombre de Hobby Press, S. A. nº ....
Apdo. Correos 226. 28100 Alcobendas. Madrid.
☐ Contra Reembolso (sólo para España)
☐ Tarjeta de crédito: ☐ VISA ☐ Master Card ☐ American Express
Núm. ____ ____ ____ ____ Caduca __/__
Fecha y Firma





Gráficamente «Tekken Tag Tournament» sigue siendo muy similar a «Tekken 3».

Namco renueva Tekken



El quinto botón -TAG- es el principal artífice de la jugabilidad de TTT, ya que nos permite cambiar de luchador.

Bajo la misma placa que «Tekken 3», Namco nos sorprende con una semi-continuación que rompe con el guión establecido y aporta novedades muy necesarias en la saga.

Namco ha vuelto a hacerlo, se ha sacado de la manga un modo exacto al visto en «Street Fighter VS X Men» y ha logrado dotar a su saga Tekken de una nueva forma de juego que mejora considerablemente la jugabilidad y diversión en lo que, en mi opinión, era un juego bastante inferior a «Virtua Fighter 3 TB». Pero no vamos a entrar en este tipo de debates porque al fin y al cabo las dos maravillas de la lucha 3D no son comparables por mucho que nos empeñemos. Por eso, vamos a centrarnos en las novedades que aporta «Tekken Tag Tournament» a los juegos de lucha 3D.

De primeras, Namco se ha vuelto a pasar con el número de personajes. Para esta nueva versión, y en principio, serán 20 los seleccionables y como es habitual, este número irá aumentando hasta llegar a la impresionante cifra de 34 luchadores traídos de toda la saga Tekken, lo que dota al juego de una variedad gigantesca que permitirá al jugador picarse por controlar al 100% todos los personajes del juego. Además, han incluido nuevos golpes que hacen necesario el uso del botón TAG para ganar la partida.

Para terminar, os diremos que su traslado a PlayStation cuenta con un solo problema: la carga de un nuevo personaje que entra en la lucha puede disminuir la rápidez de los combates y convertir en infinitos los espacios entre fase y fase.

Nacho



«Tekken Tag Tournament» para dos jugadores es todo un recital de golpes y diversión.

MODO TAG

La principal novedad –y más importante– de «Tekken Tag Tournament» es el modo TAG. En este pequeño recruadro os vamos a explicar qué es lo que aporta, cómo funciona y qué nuevas estrategias genera en los combates.





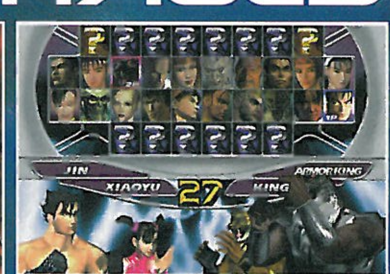
Gracias al nuevo botón podremos cambiar nuestro personaje en medio del combate para realizar suculentos *combos*. Esto –que en un principio puede parecer una tontería– imprime una nueva dinámica nunca vista antes en la saga Tekken.

Nada más comenzar la partida la máquina nos pedirá que elijamos dos personajes: podemos hacerlo al azar o conscientemente, con luchadores que *controlemos* bien y sean compatibles para realizar los combos aéreos (*juggles*). Después de esto, todo depende de lo buenos que seamos jugando.

Para que quede claro: los combates se pueden ganar con un solo personaje pero la inclusión del nuevo botón nos permite mejorar notablemente la estrategia. Así que es recomendable su uso. Recordad que para cambiar de personaje sólo necesitamos pulsar el quinto botón para sorprender a nuestro contrario con un brusco cambio del personaje. El único problema que hemos encontrado a este hecho es la gran probabilidad de usar el botón TAG mal y no hacer más que cambiar de personaje sin poder realizar una sola lucha decente. Por lo demás, este nuevo invento es lo mejor de este «Tekken Tag Tournament» aunque no pertenezca a Namco, si no a la genialidad de Capcom...

PERSONAJES





«Tekken 3» nos colocaba muchos años después de la historia de «Tekken 2». Algunos personajes se perdieron porque Namco los jubiló anticipadamente, pero por fortuna en «Tekken Tag Tournament» han decido incluir la increíble cantidad de 34 personajes y revivir a alguno de ellos. Hay que destacar la reaparición de Kazuya Mishima, Jun Kazama, Baek Doo San y Jack 2: luchadores favoritos por el gran público en anteriores entregas. Además, recordad que TTT rompe con la historia de la saga.

Técnico

¿Qué pasa con Nintendo?

Hola colegas de Juegos & Cía, soy Miguel Ángel, tengo 16 años y vivo en Tarragona. Tengo una Nintendo 64, un montón de juegos y una duda importante: ¿qué pasa con el 64 DD?
Eso es todo, haber si me podéis decir algo porque me veo comprando una Dreamcast... ¿o me espero a la Dolphin?, gracias por todo.

Miguel Ángel (Tarragona)



Hola Miguel Ángel. Tenemos buenas y malas noticias. El 64 Disk Drive, después de muchos demás problemas, al final se comercializará… en Japón únicamente. Su fecha de salida se estima para finales de año y estará enfocado a Internet –aunque aún no hay nada claro sobre este tema–. Desde aquí te recomendamos que nunca abandones tu consola, ya que habrá buenos lanzamientos para N64 hasta que salga Dolphin..., pero quien dice que no puedes tener también una dreamcast ;-)

¿Efecto 2000 en las consolas?

Soy Iñaki de Bilbao y quisiera felicitaros por realizar –en mi opinión– la mejor revista del mercado. Vuestro primer número me ha dejado encantando, dais mucha información sobre los juegos y los reportajes son muy completos. Después del *peloteo* y sabiendo que mi pregunta no está fuera de lugar, me gustaría que me explicáseis qué es el efecto 2000 y si puede llegar a afectar a las consolas. Muchas gracias y, de nuevo, felicidades.

Iñaki Zubizarreta (Bilbao)

Estamos encantados de ver la gran aceptación que ha tenido la revista entre todos vosotros así que desde la redacción de Juegos & Cía: muchas gracias tus felicitaciones.
Como dice el refrán: *nos acordamos de Santa Bárbara cuando truena...*, efectivamente, aquí el efecto 2000 son los truenos, que se acercan y, según algunos, con consecuencias desastrosas (no es para tanto). El problema consiste en que muchos sistemas informáticos antiguos confundirán el 1 de enero del 2000 (01/01/00) con el 1 de enero de 1900 (01/01/00). De esta forma los chips pensarán que hemos vuelto a ese año y pueden surgir errores. En estos momentos, tanto gobiernos de casi todos los países como empresas están dando salida al problema.
¿Afectará a las consolas? NO. La principal razón es porque la última generación de consolas lo han solucionado sumando dos dígitos más al año.

No me fío de SEGA

Me llamo Adolfo Chacón y soy de Oviedo. Entre mis pertenencias destaco la presencia de una larga lista de consolas de SEGA y de algunas de sus *chapuzas*, aunque, por supuesto, también tengo PlayStation y Nintendo64. El problema es el siguiente: no me fío de SEGA y de su nueva consola. ¡Sí, ya se que tiene muy buena pinta y parece que ésta vez no lo van a estropear!, pero no me termina de convencer. Vosotros que la habéis probado decidme qué pensáis. Gracias.

Adolfo Chacón (Oviedo)

Estimado Adolfo, entendemos tu postura y es difícil pedirte calma después del dinero que te has gastado en las *chapuzas* de SEGA. Aún así, parece que la compañía nipona ha tenido en cuenta muchos de los errores cometidos con SegaSaturn para afrontar el reto de Dreamcast. De primeras, la calidad de la máquina es innegable y en cuestión de juegos no se le puede poner ningún pero, la conexión a internet es una gran idea, las principales recreativas de SEGA y de otras compañías que usen la placa Naomi saldrán versionadas en Dreamcast y parece que muchas de las empresas reticentes –en un principio– a trabajar para ella están cambiando de idea, por lo que contará con un plantel de juegos muy interesantes. Como ves Adolfo, la cosa promete, sale a un precio razonable y la expectación que está creando es excelente. Otra cosa es que luego decidas esperar a las nuevas apuestas de Sony y Nintendo. Nosotros sólo podemos decirte que, hoy por hoy, Dreamcast es la mejor consola.

Namco y Konami en PC

Hola Juegos & Cía, tengo una PlayStation y un PC, me llamo Paquito y he oído que muchos de los juegos de empresas como Konami o Namco aparecerán en la plataforma PC. Quisiera preguntaros si es verdad, y si es así qué títulos saldrán. Muchas gracias desde Aragón.

Paquito (Zaragoza)

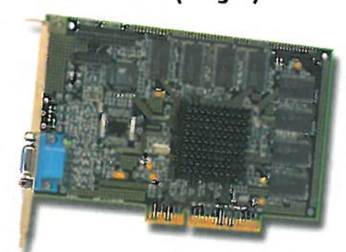
Hola, ha llegado un momento en que las empresas que tú has nombrado van a dejarse de exclusividades y se van a montar en el carro de realizar juegos multiplataforma. Namco, por ejemplo, afirma que no sólo trabajará para PlayStation –de hecho uno de sus primeros frutos ha sido «Soul Calibur» para Dreamcast– sino que Konami firmó un acuerdo con la compañía del *Sr. Gates* para convertir sus títulos japoneses a PC. Aunque todavía no hay nombres concretos, todo apunta a que súper éxitos como «Metal Gear Solid» o «International Superstar Soccer» serán lanzados en los próximos meses para la plataforma PC. Estamos ansiosos por confirmar esta noticia...



La duda de siempre

Me llamo Malena y soy de Burgos, tengo un PC algo anticuado y como considero que una de las cosas más importantes en los juegos es el sonido, quisiera preguntaros entre qué tarjetas me decido: Sound Blaster Live o Sound Blaster128 –ya sé que esta pregunta es muy típica pero necesito saber una respuesta porque no estoy nada *puesta* en el tema–. Gracias y enhorabuena por la revista.

Malena Escalona (Burgos)



No pasa nada Malena, tus deseos son órdenes para nosotros. Tu pregunta tiene una clara contestación: Sound Blaster Live! es superior en todos los aspectos a la Sound Blaster 128. La razón fundamental es que la Sound Blaster Live! posee sonido cuadrafónico. Además, muchos juegos están adaptados para lo que Creative Labs ha dado en llamar como *Environmental Audio*™: sistema que te sumergirá al máximo en la acción. Así que te recomendamos la compra de esa tarjeta.

Compatibilidad

Felicitaros por una revista tan fantástica como la que habéis realizado, pero antes de nada me presento. Me llamo Fernando Mellado y soy de un pueblecito de Castellón, tengo todas las consolas actuales –hasta la Dreamcast japonesa– y es aquí donde viene mi duda: ¿Los juegos PAL de Dreamcast serán compatibles con mi consola NTSC? Muchas gracias y saludos a la redacción.

Fernando Mellado (Castellón)

Fernando, lamentamos comunicarte que en tu consola japonesa no podrás cargar los juegos que se distribuirán en España. Así que o te compras una con-



sola PAL o tendrás que visitar a los importadores en más de una ocasión. La próxima vez ten más paciencia, que el 14 de Octubre ya está aquí.
Un saludo para ti también...

¿Qué es Div Games?

Muy buenas, mi nombre es Valentín y me encantaría empezar a programar. En los kioskos he podido ver un software llamado «DIV Games Studio» que por lo visto te permite hacerlo fácilmente, pero no estoy muy seguro de ello, así que ¿me podíais explicar cómo funciona? Gracias de una *fan* de Juegos & Cía.

Valentín Salcedo (Madrid)

Hola Valentín, DIV Games es un programa basado en MS-DOS y su entorno es muy parecido al de Windows. Para crear juegos no necesitas tener demasiados conocimientos sobre programación, ya que la creación de gráficos, músicas y demás opciones vienen disponibles por módulos fácilmente accesibles. Además es compatible con muchos de los programas de retoque gráfico por lo que podrás dar un aspecto perfecto a todas tus creaciones. Te recomendamos que eches un vistazo a la segunda versión que ya está en el mercado: trae jugosas mejoras como un editor de mapas 3D tipo «Doom» y librerías más depuradas.





Si tienes un juego de coches pero se hace insoportable conducir con la cruceta del pad o con la dichosa *palanquita,* no te preocupes... tenemos la solución: cómprate un volante, de esos buenos, y verás cómo los records de los circuitos caen ante tu veloz paso.

Para que no derrapes





WingMan Logitec

¡¡Qué pasada!! Después de probar este volante en la redacción no sabíamos ni donde nos encontrábamos. Unos decían estar dentro de un circuito de F1, otros se veían ya en medio de una persecución policial y otros, los menos, en un rally con Luis Moya de copiloto.
El culpable de esta extraña situación era el elemento que véis en la foto. Por unas 28.990 Ptas. podremos adquirir esta auténtica maravilla. Tiene cuatro botones, dos pedales y un volante forrado en cuero rojo. Su calidad es el punto más fuerte, puesto que jamás nos dejará tirados por mucho que lo forcemos.

F1 Racing

La compañía TrustMaster nos ofrece un volante totalmente diseñado para usar con los juegos de Fórmula uno. Los pedales son de competición y se podrán configurar en ejes separados para mejorar el control en los juegos de simulación avanzada en PC.
Instalarlo en la mesa de nuestro cuarto es sencillo: el sistema de pinzas es muy básico y, sobre todo, efectivo y muy fiable a la hora de jugar.
Si te quieres dar un homenaje, sobre todo si eres un fanático de la Fórmula uno, encontrarás en éste el volante a tu medida, aunque si estás bajo de fondos hay otras opciones más económicas que ofrecen, casi, las mismas prestaciones... pero, ya se sabe, lo bueno siempre cuesta, unas 25.990 Ptas. aproximadamente ;-)



TopDriver



Este nuevo volante de Logic 3 tiene los reglamentarios pedales y, su mejor detalle: una palanca de cambios situada en la parte derecha. Además el volante incorpora un D-pad y ocho botones configurables.
Su precio es de 10.990 Ptas, es el más barato y para el precio que tiene su calidad es más que aceptable. La pena es que no sea compatible con todos los formatos existentes, ya que son los usuarios de PC los principales afortunados del uso y disfrute de esta joya –barata– de la conducción. Pero si te sobra el dinero (¡qué suerte!) piénsatelo.

Act-Labs RS

La gran novedad de este nuevo volante es la compatibilidad con todos los sistemas actuales –y futuros, cualquiera que sea–. Por el módico precio de 19.900 Ptas. tendréis un volante forrado en cuero, con siete botones programables y una palanca de cambios que simula a la de los bólidos de Fórmula uno. Lo realmente bueno de este modelo es que sirve para todos los sistemas –PC o consolas–. Cambiando un simple cartucho, asunto arreglado. Los cartuchos cuestan 4.990 Ptas. cada uno.

Cartuchos









Estos son los cartuchos que utilizaremos para cambiar el volante de un sistema a otro. Por ejemplo, el cartucho amarillo corresponde a la consola PlayStation, el verde a Dreamcast, el morado a PC y el rojo a N64. Y, suponemos, que PSX 2 y Dolphin en el futuro ¿no?



Este modelo digital –de finales de los ochenta– anatómico es una joya.

Digital

Los juegos de lucha son el exponente más claro de que la tecnología digital es más efectiva que la analógica para determinados géneros, ya que existen muchos movimientos en los que es necesaria una pulsación exacta a otra precisa –no es lo mismo–. Legendarios son los *clacs* que suenan en las recreativas cuando realizamos con el *stick* los diferentes movimientos: *"diagonal, patada, puñetazo, salto..."*.

En la actualidad podemos encontrar pads de PlayStation (derecha) con cruceta y botones digitales, y dos *setas* analógicas.

Analógico o DIGITAL

Muchos lectores nos preguntan cuál es la diferencia entre un pad analógico y otro digital. La respuesta es sencilla: el primero permite precisar qué cantidad de movimiento queremos realizar, mientras que el segundo asume que cada pulsación es una repetición de la orden anterior.

De un tiempo a esta parte, cuando hablamos de mandos, joysticks o volantes, especificamos claramente si se trata de dispositivos analógicos o digitales. Esta moda, que parece nueva, lleva ya entre nosotros mucho más tiempo de lo que la mayoría de usuarios cree. Aunque hayan sido consolas como la Nintendo 64 y PlayStation las que se han encargado de convertir esos términos en masivos, el ámbito del PC conoce dispositivos de control analógicos casi desde principios de los noventa.

¿Un poco de historia?

Marcas como CH Products hicieron sus primeros pinitos en este campo lanzando joysticks completamente analógicos para ser utilizados en la incipiente industria de los simuladores de vuelo. Clásicos como «Chuck Yeager´s», «The Battle of Britain» o «Gunship 2000» aprovechaban toda la potencia de estos mandos de control cuando las consolas domésticas –Mega Drive y Super Nintendo- todavía seguían ancladas en los viejos *pads* digitales.

Pero no fue hasta la llegada de Nintendo 64 que una compañía se decidió a incluir este tipo de tecnología de serie con una consola. Antes, Namco había creado para jugar con su «Ridge Racer» el NeGcon, un invento original que, esencialmente, era un medio pad analógico válido únicamente para girar a izquierda y derecha, pero que poseía dos botones completamente analógicos. Después del golpe de mano de Nintendo 64 le siguieron Sony y Sega con pads específicos para sus consolas PlayStation y Saturn, respectivamente, pero que se vendían por separado. El mundo del PC seguía *a su bola*, perfeccionando los joysticks y contemplando cómo el todopoderosos Bill Gates se metía en el terreno de empresas veteranas abanderando la vanguardia tecnológica con sus modelos Sidewinder.

¿Qué diferencias hay?

Básicamente, un joystick, o *pad*, analógico permite al jugador realizar movimientos más precisos ya que las órdenes que recibe la máquina no se calibran en función de si está pulsado o no, sino que existen gradaciones dentro de la pulsación. Mientras que un pad digital puede detectar dos estados (pulsado y no pulsado), el dispositivo analógico disfruta de un número infinito de lecturas dependiendo del grado de presión que realicemos: es decir, podemos pulsar un 10, 30, 50 ó 70% sobre el 100% total que supone la pulsación plena del dispositivo.

Es por eso que los juegos de simulación, velocidad y, últimamente, algunos arcades, han hecho uso de esta tecnología: el control sobre lo que ocurre en el juego es mucho mayor, preciso y real que el prehistórico dispositivo digital... aunque existen multitud de usuarios que siguen prefiriendo ese ancestral sistema de *clacs*.



El modelo Force Feedback de Microsoft es un stick analógico con botonera completamente digital. La suavidad de movimientos que puede alcanzarse en simuladores de vuelo es total

Este joystick analógico para PC de CH Products tiene la friolera de siete años. Por aquel entonces los *pads* de Mega Drive y Super Nintendo no le hacían sombra.

Analógico

Para juegos en los que controlamos los movimientos de un personaje, un coche o un avión dentro de un vasto entorno tridimensional, los grados de pulsación pueden ser importantes para evitar caernos por un precipicio. Es el caso de «The Legend of Zelda», el maravilloso juego de Shigueru Miyamoto para Nintendo 64..



Gracias a la tecnología analógica podemos obtener un mayor control sobre todo lo que ocurre en la pantalla. Por ejemplo, en «The Legend of Zelda»...



... cuando pulsamos levemente el *stick* conseguimos que Link avance lentamente, paso a paso. Así, es posible evitar caernos si nos asomamos a la escalera...



... por el contrario, si la pulsación es total, Link deja de caminar y comienza a correr. Esta progresión en el movimiento sería imposible con un pad digital.

La tercera dimensión

La difusión masiva de los controles analógicos no es fruto de la casualidad. La llegada de las consolas de 32 bits y la proliferación de juegos que utilizan indiscriminadamente entornos 3D ha servido para que los programadores se libraran del enorme problema que tenían a la hora de hacer controlables los movimientos de sus personajes. Esa tercera dimensión que ganamos con la llegada de la PlayStation, Saturn y Nintendo 64 permitió la proliferación de estas técnicas de control analógicas. El PC, como pionero, ya disfrutaba de estos sistemas precisamente por la existencia de juegos que utilizaban –con las limitaciones de la época– técnicas 3D.



La página principal deja a las claras sus intenciones...

El archivo de imágenes para utilizar como fondo de Windows es inmenso –podrías cambiarlas cada día–.

Más te vale que sólo hable ella, porque viendo cómo las gasta con sus pobres enemigos...

La comunidad reúne a todos los *locos* de «Tomb Raider».

¿Queréis saber lo que Lara hará en los próximos 30 días?

En esta página os podéis descargar niveles extras para los juegos. ¡Qué lujo!

Lara a toda Vela

Este mes os traemos el sitio oficial de «Tomb Raider» (o de Lara Croft que es lo mismo).

En la dirección www.tombraider.com podremos encontrar fantásticas imágenes de Lara en distintas posturas y con variados modelitos (unos con más tela que otros). Este *sitio* (web) oficial tiene distintos apartados y quizás el más novedoso sea el que Core Design ha inaugurado recientemente sobre «Tomb Raider IV: the Last Revelation», donde nos explica, con todo lujo de detalles, la trama general además de distintas pantallas y curiosidades sobre su producción.

Otra parte bastante útil nos ayudará a bajarnos todo tipo de ficheros a nuestro disco duro: desde nuevas misiones hasta viejos archivos gráficos con los que revivir aquellos primeros momentos de nuestro particular romance con *Larita*...

De todos modos, ¿os gustan los anuncios de televisión? porque nuestra embajadora de los videojuegos ha protagonizado unos cuantos, y es en esta dirección donde podremos ver alguno que otro. Si nos adentramos un poquito más en los archivos, encontraremos también –en inglés– toda la historia de los hechos acontecidos durante las tres primeras aventuras. Todo adornado con pantallas y muchos dibujos que podemos grabarnos alegremente...

¡Hazte socio de mi club de *fans* o sabrás lo que es bueno!, nene.

Pero si eres un verdadero *Laramaniaco*, Core cuenta con un rincón de *fans* donde sólo los más colados por nuestra aventurera pueden suscribirse como socios del club. Además, para que comprobéis que no sois los únicos en compartir pasiones, es posible *chatear* con otros amiguetes del mundo que tengan en Lara un ejemplo jugable a seguir. También podremos leer un periódico que recoge, única y exclusivamente, información sobre ella.

¡Por fin llegamos a la página dedicada a Lara Croft! Allí tendremos acceso a la información sobre las bellas modelos (¡uf, qué fotos!) que han encarnado su papel en la vida real.

Pero si preferís a la aventurera en estado virtual no os preocupéis, porque también es posible acceder a un completo catálogo de imágenes –en alta resolución– de ella en las que deja a sus colegas de carne y hueso en un difícil lugar.

De todas las curiosidades allí contenidas, la que más nos sorprendió fue la de saber que la arqueóloga cuenta con un calendario propio de eventos, en el que nos revela todo lo que hará durante el mes en curso. Y si os parece poco todo lo anterior y queréis tener a Lara de cuerpo presente en alguno de sus formatos, sólo tenéis que entrar en la tienda virtual y comprar –armados con tarjeta de crédito, eso sí– todo lo que queráis o podáis: gorras, toallas, posters, relojes, camisetas, bolsas, estatuillas, figuras,... cualquier cosa vale.

La belleza y calidad de este sitio oficial es increíble y, la verdad, si Lara o «Tomb Raider» os interesan, haríais bien en conectaros a la red y navegar un poquito por estas útiles, bonitas y voluptuosas páginas.

Gustavo

No podían faltar las nuevas páginas sobre su Última Revelación...

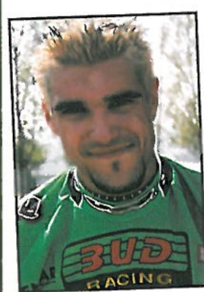
Los archivos contienen toda la información sobre sus tres aventuras anteriores



Con motivo de la presentación europea del juego «Edgar Torrontera´s Extreme Biker» hablamos con el joven campeón español.

El Extraterrestre

Edgar Torronteras



Aunque no lo parezca por su naturalidad, Edgar Torronteras es toda una estrella fuera de nuestras fronteras. Con apenas 20 años recién cumplidos, Francia, Alemania o Australia son feudos suyos donde reina sin oposición en todas las competiciones de saltos *free-style* en las que participa. Es, simplemente, el mejor piloto del mundo en su especialidad y le llaman E.T. el Extraterrestre porque pasa más tiempo en el cielo que en la tierra...

J&C: ¿El mejor saltador del mundo tiene ordenador o consola?

Edgar Torronteras: *Sí, tengo ordenador y varias consolas: Nintendo, Super Nintendo y PlayStation. Además, tengo una Game Boy y una Game Gear.*

J&C: ¿Llevas mucho tiempo jugando con videojuegos? ¿Qué buscas en ellos?

E.T.: *Sí, llevo ya muchos años jugando con consolas. Lo que más busco en un videojuego es realismo, diversión y sobre todo que sean largos, que no se acaben enseguida.*

J&C: Cuando viajas al extranjero ¿vas acompañado de tus consolas?

E.T.: *Sí, básicamente utilizo la Game Boy o la Game Gear... y además llevo la PlayStation instalada siempre en el coche.*

J&C: ¿Qué has sentido al verte como protagonista de un videojuego?

E.T.: *La verdad es que ha sido muy emocionante y estoy muy orgulloso...*

J&C: ¿El programa recrea fielmente todas las acrobacias que eres capaz de realizar sobre una moto?

E.T.: *Aún no lo he visto terminado pero creo que están incluidas todas las acrobacias que realizo en las exhibiciones y competiciones.*

J&C: ¿Cuál es el nivel de asesoramiento que has dado a los programadores?

E.T.: *Básicamente se guiaron por las grabaciones que hicimos en mi circuito de entrenamiento. No me dieron mucho la lata, estuve encantado de colaborar explicándoles en qué consistía cada movimiento. Fue divertido.*

J&C: ¿Sabes cómo surgió la idea de hacer el juego?

E.T.: *Buscaban un piloto extremo y mis buenos resultados en competiciones internacionales les pareció un buen gancho para el juego.*

J&C: ¿Cuáles son tus metas deportivas a corto plazo, una vez que has ganado casi todo?

E.T.: *Mi primer objetivo son los Estados Unidos, correr en super-cross y ganar allí todas las pruebas posibles. Creo que puedo vencerles en su casa.*



Noticias

Calendario oficial de la Liga de fútbol 99/2000



5ª jornada - 26 Septiembre
Real Sociedad - Celta
Rayo - Zaragoza
Atlético - Racing
Sevilla - Espanyol
Oviedo - Alavés
Barcelona - Betis
Valencia - Valladolid
Málaga - Real Madrid
Deportivo -Numancia
Mallorca - Athletic

6ª jornada - 3 Octubre
Celta - Mallorca
Zaragoza - Real Sociedad
Racing - Rayo
Espanyol - Atlético
Alavés - Sevilla
Betis - Oviedo
Valladolid - Barcelona
Real Madrid - Valencia
Numancia - Málaga
Athletic - Deportivo

7ª jornada - 13 Octubre
Celta -Zaragoza
Real Sociedad- Racing
Rayo - Espanyol
Atlético - Alavés
Sevilla - Betis
Oviedo - Valladolid
Barcelona - Real Madrid
Valencia - Numancia
Málaga -Athletic
Mallorca - Deportivo

8ª jornada - 17 Octubre
Zaragoza - Mallorca
Racing - Celta
Espanyol - Real Sociedad
Alavés - Rayo
Betis - Atlético
Valladolid - Sevilla
Real Madrid - Oviedo
Numancia - Barcelona
Athletic -Valencia
Deportivo - Málaga

Guardiola y FIFA 2000

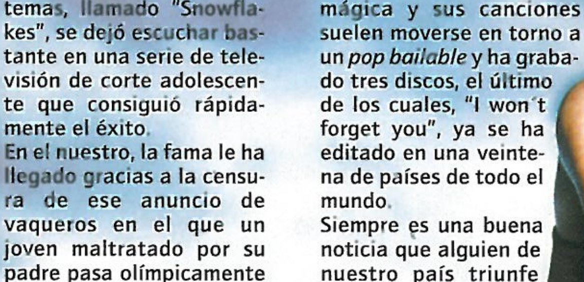
Ya es oficial. La próxima versión del «FIFA 2000» contará con la esponsorización de un nuevo jugador de la selección española: Guardiola, el mediocampista del Barça, pondrá rostro al juego encargado de cruzar el umbral del decenio, siglo y milenio. Sólo esperamos que las viejas maldiciones que persiguen a quienes ponen su nombre al servicio de los videojuegos no se repitan... recordad las malas rachas de Raúl y Morientes en los meses posteriores al lanzamiento de sus respectivos FIFAs ¡¡es broma ;-)!!



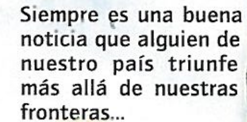


Princessa

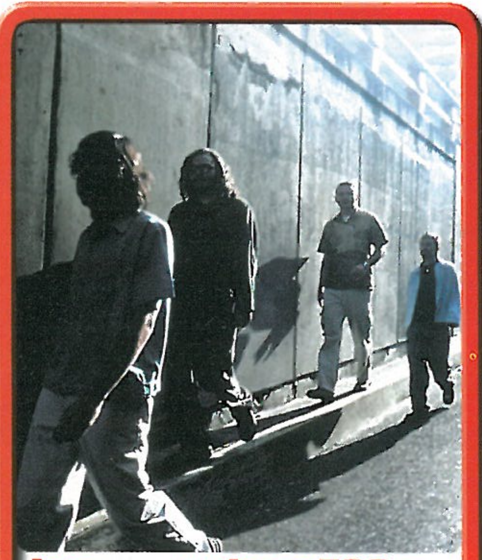
Éxito de la mano de sintonías



Princessa –que en realidad se llama Mónica Capel y ha nacido en Madrid– está sacando mucho partido a las sintonías.
En Alemania, uno de sus temas, llamado "Snowflakes", se dejó escuchar bastante en una serie de televisión de corte adolescente que consiguió rápidamente el éxito.
En el nuestro, la fama le ha llegado gracias a la censura de ese anuncio de vaqueros en el que un joven maltratado por su padre pasa olímpicamente de éste cuando, una vez muerto, reposa para los restos en el ataúd (suya es la canción que suena al fondo, pero no la del otro *spot* censurado de la campaña).
Princessa ha cumplido 24 años, tiene una sonrisa mágica y sus canciones suelen moverse en torno a un *pop bailable* y ha grabado tres discos, el último de los cuales, "I won´t forget you", ya se ha editado en una veintena de países de todo el mundo.
Siempre es una buena noticia que alguien de nuestro país triunfe más allá de nuestras fronteras...





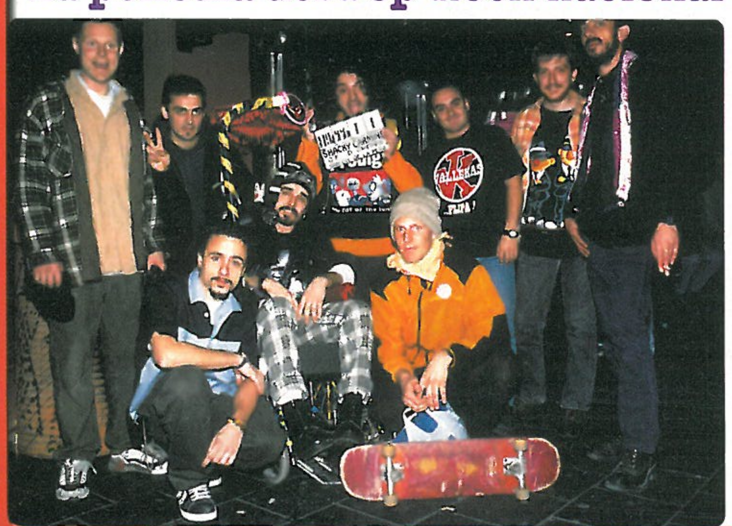


Los experimentos de Café Tacuba

El próximo trabajo de la banda mejicana Café Tacuba, titulado "Revés/Yo soy" será un doble álbum muy especial.
En uno de los CDs el grupo ha incluido composiciones en su línea habitual –fusión de pop y rock con ritmos tradicionales latinos–, pero el otro está dedicado a la experimentación –con rarezas instrumentales y, en general, cosas que se pasan por la cabeza de un músico a las que la industria suele aplicar el calificativo de no comercial–.

Shacky Carmine

La película del Pop-Rock nacional



En las fotos podemos ver dos imágenes bastante insólitas: al indómito y rebelde Manolo Kabezabolo en una sesión de maquillaje, y a dos bandas tan diferentes como Undrop y Ska-P posando juntos para la posteridad. El culpable de que estas cosas ocurran ha sido Chema de la Peña, el director de "Shaky Carmine", una película que aspira a convertirse en algo así como el *buque insignia* del pop-rock nacional de los noventa.
El largometraje cuenta la historia de una banda independiente de Salamanca que se traslada a Madrid a la caza y captura de una oportunidad, y cuenta con *cameos* (breves interpretaciones) de músicos como Antonio Vega, Raimundo Amador, Kiko Veneno, Albert Pla, Manolo Kabezabolo, Undrop, Undershakers, Enrique Sierra, Ska-P o A Palo Seko entre otros. Además, para la banda sonora original (cuyo disco ya está a la venta) han compuesto temas expresamente Bunbury, Undershackers, Freak XXI, Microaventuras, San Francisco Mouse, Carlos Jean y Superskunk; y en la película también suenan canciones de Dover, Undrop, Narco, 7 Notas 7 Colores, TV People y Aneurol 50.
Aparte de por la música, "Shacky Carmine" ha sido original en el mundo del cine español por la utilización promocional de Internet. En su página web (www.s-carmine.com) se han podido ver escenas de su rodaje y es allí donde se ha estrenado (el 16 de septiembre). Además, ofrece al internauta otros atractivos como oír los temas de la banda sonora, montarse su propia secuencia optando entre varias tomas o ver finales de la película que han sido desechados en el montaje definitivo.



La Red

MEGACONCIERTOS Y SOLIDARIDAD

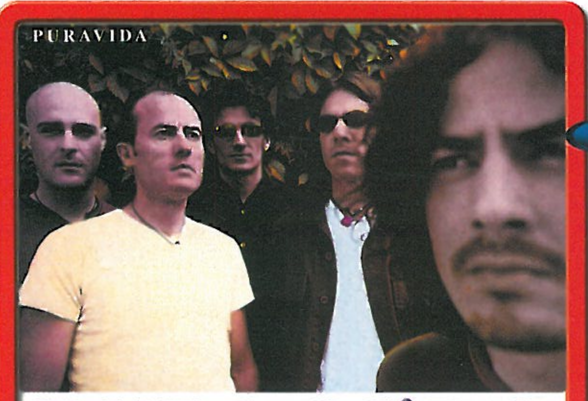
El próximo 9 de octubre se celebrarán simultáneamente tres megaconciertos en Nueva York (Giants Stadium), Londres (Wembley) y Ginebra (Palacio de las Naciones) que serán retransmitidos por Internet gracias a la web (www.netaid.org) de Net Aid, un proyecto impulsado por la ONU.
En estos *megaconciertos* –cuya recaudación se destinará a luchar contra el hambre en el mundo– han anunciado su participación gente como Celine Dion, The Corrs, Eurythmics, George Michael o U2, entre otros, aunque ya se sabe que en este tipo de eventos *solidario-caritativo-promocionales* el cartel definitivo no se cierra hasta que ha bajado el último artista del escenario. Ahora lo que hace falta es que la red esté preparada para la llegada masiva de cientos de miles de internautas...

AEROSMITH

EN LA MONTAÑA RUSA

Todos los parques de atracciones estadounidenses pertenecientes a Disney contarán con montañas rusas dedicadas al grupo Aerosmith. Las cabinas de estos artilugios, llamadas *Rockin´Roller Coaster*, suben y bajan por los raíles a enorme velocidad y para aumentar su atractivo cuentan con unos amplificadores a través de los cuales los pasajeros podrán escuchar la música del grupo de rock a todo volumen, justo cuando se encuentran en el punto más elevado de la atracción no apta para espíritus pusilánimes.
Por otra parte, la banda ha sido homenajeada en el disco "Not the same old song and dance", un trabajo en el que colaboran, entre otros muchos, Quiet Riot, Ted Nugent, Vince Neil, Yngwie Malmsteen o Ronnie James Dio.





PURA VIDA

SIEMPRE ES DIFÍCIL VOLVER A EMPEZAR

Los músicos españoles que un día formaron parte de bandas de éxito y que, por diversas causas, han protagonizado otros proyectos musicales, han sufrido en sus propias carnes una historia que ya habían olvidado: la de empezar casi de cero o, dicho de otra forma: actuaciones en locales pequeños y con poco público, escasa presencia en los medios de comunicación, empresarios reticentes a contratar... El ejemplo más reciente es el de Puravida, pese a que su impulsor es el ex batería de Héroes del Silencio, Pedro Andreu, ahora convertido en guitarrista. A su primer álbum, "Donde el corazón me lleve", le ha costado *despegar* aunque por otro lado era algo previsible ya que ocurrió lo mismo con la carrera en solitario de Bunbury (y eso que era el más popular de la formación maña).

Manolo Tena

APUESTA POR INTERNET



Manolo Tena, a pesar de ser uno de los músicos españoles peor tratados de los últimos años –conoce perfectamente lo que significa estar al margen de las discográficas y los circuitos comerciales–, no detiene su incesante actividad.
El cantautor, que ya probara hace unos meses editando un trabajo dedicado a Lorca en la red; posteriormente apoyó públicamente el sistema de compresión de sonidos de Liquid Audio; y ahora está estudiando sorpresas con tan moderno sistema de comunicación para lanzar al mercado su nuevo disco, que empezó a grabar el pasado verano. Si las meigas, o cualquier otra bruja no lo impiden, estará listo para la próxima temporada.
Manolo Tena es de esos músicos que no han parado de trabajar desde que en los años setenta comenzara su andadura profesional. Primero lo hizo con Cucharada (el éxito de los Siniestro Total "Quiero bailar Rock'n'Roll" es suyo) y, posteriormente en los ochenta con Alarma!!! (¿nadie se acuerda de "Frío"?). Después llegó el ostracismo, a pesar de sus innumerables trabajos en la sombra, el éxito no le llegó hasta mediados los noventa con "Sangre Española".
A pesar de haberse retirado temporalmente, es de los pocos que pertenecen al selecto grupo de los que han alcanzado ventas millonarias que más fe tienen en las posibilidades de Internet.

Noticias

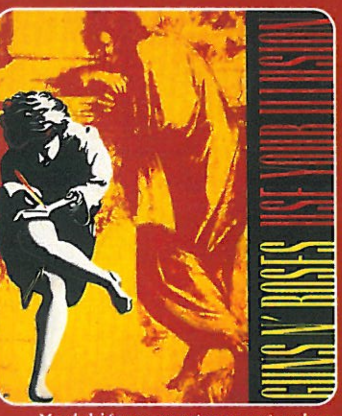
SEVILLA, SEDE DE LA FERIA ESPAÑOLA DE LA MÚSICA

Del 30 de septiembre al 3 de octubre se celebrará en Sevilla Todomúsica 99, una feria donde, además de actividades para profesionales (stands, conferencias, debates...), habrá un lugar para el aficionado. Los organizadores han anunciado un espacio dedicado a los *fans* (donde los artistas podrán fotografiarse o conseguir autógrafos de sus artistas favoritos), otro al coleccionismo de discos de vinilo, un museo del pop-rock (con trajes, curiosidades, abalorios e instrumentos de músicos famosos), tres grandes conciertos (dedicados, respectivamente, al rock independiente, a la *world music* y al rock andaluz), bastantes pequeños y carpa para locas noches *dance*.

EN OCTUBRE, DISCO DE LOS HERMANOS DALTON EN DIRECTO

Para octubre está prevista la edición del nuevo disco de la banda gaditana Los Hermanos Dalton. Grabado en directo durante su pasada gira veraniega, contará con colaboraciones de Hendrick Röever, Josele de Los Enemigos, Alejandro de Los Flechazos y Fernando de Reincidentes.

UN CULEBRÓN LLAMADO GUNS N´ ROSES



Ya debiéramos estar acostumbrados, pero resulta difícil *separar el trigo de la paja* en las informaciones que llegan sobre el tantas veces aplazado regreso discográfico de Guns N´ Roses. De momento, parece que ya está lista una grabación realizada en directo durante la gira de "Appetite For Destruction" que se comercializaría en Navidades, y en cuyas mezclas habrían colaborado tanto Slash como Axl –aunque las malas lenguas dicen que no coincidieron ni un solo minuto en el estudio–. Además, llegan noticias, más o menos oficiosas más o menos oficiales, acerca de un álbum con nuevas canciones y colaboraciones como las del jugador de baloncesto Shaquille O´Neal, cuya publicación sería inminente.
¿Cómo finalizará este larguísimo culebrón que trae en jaque a *fans* y curiosetes? Pronto lo sabremos.

A diferencia de la serie de TV, el Dr. MAD tiene rostro en la película desde el principio. ¡Una lástima después de tantos años imaginando cómo sería...!

Despistado, perdido, inconsciente y torpe, muy torpe, son las palabras que definen al inspector Gadget.

INSPECTOR GADGET

Cómo convertir al inspector Gadget en un ser de carne y hueso y que no chirríen los efectos especiales en el intento.

La factoría Disney ha convertido en un ser de carne y hueso cinematográfico al inspector Gadget (el personaje de dibujos animados de la serie de televisión francesa). El trabajo ha sido complejo porque el filme incluye numerosos efectos especiales y el objetivo era, como ha dicho Stan Winston, uno de sus responsables, que "cuando vayas a ver la película no te preguntes si es de verdad o son imágenes por ordenador. Lo que hay que preguntarse es : ¿cómo lo han hecho ?".

Teniendo en cuenta que el inspector Gadget cuenta con muelles en las suelas de los zapatos, un cuello y unas extremidades que se alargan varios metros, o que su sombrero es también un helicóptero o un lanzacohetes, a nadie puede extrañar que se tuviera que crear un programa informático exclusivamente con el fin de que no chirriaran los efectos especiales. Para conseguir que volara Matthew Broderick, se utilizaron hasta doce cables de los que se suspendían al actor: cámaras conectadas a ordenadores, planos superpuestos y platós con gigantescas pantallas verdes. Además, el actor tuvo que posar para que se realizaran decenas de moldes de las diferentes partes de su anatomía y conseguir, con la inestimable ayudita del ordenador, que los inverosímiles movimientos de su cuerpo parecieran "auténticos".

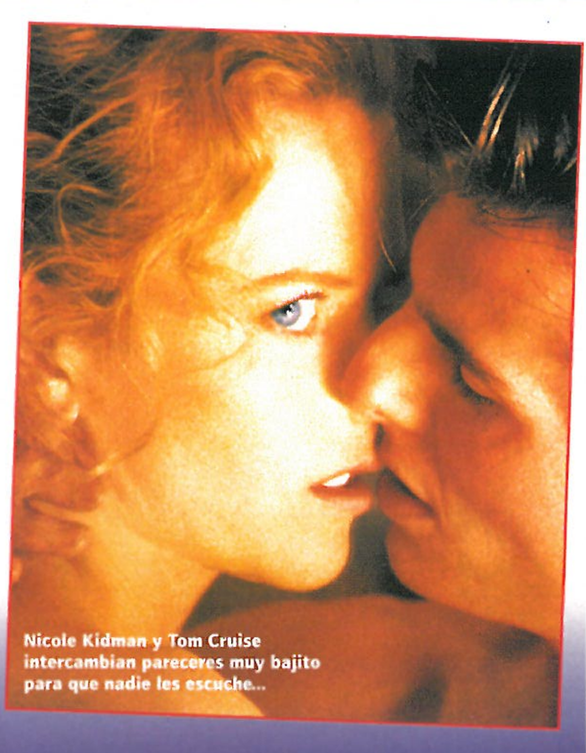
Eyes Wide Shut

Morbo a la medida de la industria

Hollywood ha administrado sabiamente la polémica para levantar expectación en torno a "Eyes Wide Shut", la película póstuma de Stanley Kubrik (dicen que terminó la versión definitiva un día antes de morir) interpretada por Tom Cruise y Nicole Kidman. El sexo mostrado en las imágenes incomoda a las personas decentes y éstas se han escandalizado porque el matrimonio de actores sobrepasa, a su juicio, esa siempre misteriosa línea que divide el erotismo de la pornografía. No sería de extrañar que los recientes fenómenos atmosféricos del pasado verano –desde el eclipse lunar al revuelto clima de agosto– fueran una broma desde el más allá del director de "Espartaco", "Lolita", "2001 : una Odisea del Espacio", "La Naranja Mecánica" o "La Chaqueta Metálica", entre otras.

Seguro que el excéntrico Kubrik todavía se revuelve en su tumba entre la risa y la cólera por el hecho de que algunas de las escenas más tórridas de su última película hayan sido manipuladas con un ordenador –de tal forma que imágenes emplastadas oculten lo que el director no quiso ocultar–, para que la censura en Estados Unidos (y en otros países) no dificulte la exhibición del largometraje.

En España se proyecta la versión "sin sombras" y con un minutito de más, pero que nadie se llame a engaño: el sexo explícito en "Eyes Wide Shut" es un juego de niños en comparación con el que aparece en un buen número de películas que se ven en los cines de nuestro país sin problemas y sin que se escandalice nadie.



Nicole Kidman y Tom Cruise intercambian pareceres muy bajito para que nadie les escuche...

Austin Powers 2

La espía que me achuchó

El Dr. Maligno ha robado "El Mojo" al agente secreto Austin Powers...



Al pobre Austin Powers (ese agente secreto internacional tan ligón como el mismísimo James Bond pero más feo y, por supuesto, muchísimo más hortera) le han robado su "mojo". El culpable ha sido, por supuesto, el peor de los archivillanos: el Dr. Maligno, siempre dispuesto a dominar el mundo. Para impedir sus planes, nuestro héroe debe retroceder a finales de los sesenta y, mezclándose con psicodélicas mujeres que practican el amor libre, derrotar al malo de la película y a su colección de secuaces –unos tipos con nombres tan significativos como Gordo Cabrón o Mini-yo–. Avalada por espectaculares éxitos de taquilla en EE.UU., Australia, Islandia o Tailandia, esta segunda entrega de las aventuras del superespía más estúpido y con menos *sex appeal* de la historia se subtitula "La Espía que me Achuchó" y, según la propia publicidad que realiza la productora, no intenta seducirnos por sus virtudes cinematográficas, sino por el desmadre total que proporciona al espectador durante el rato largo que dura la proyección.

Ya veremos cómo acaba este Austin Powers 2, toda vez que la primera parte pasó completamente desapercibida por los cines españoles.



Chicas fáciles, amor libre, años sesenta y mucha, mucha psicodelia...

Nuevas aventuras de Tarzan

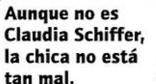
Como en toda película navideña de Disney, hay un malvado que viene a romper la tranquilidad del lugar.

Aunque parece feliz en la jungla, hasta que no llegue Jane no conocerá realmente la palabra felicidad.

Tarzán comienza en la película siendo un tierno infante... después crecerá.

Las próximas Navidades, la factoría Disney acudirá puntualmente a las pantallas de los cines españoles con un nuevo largometraje de animación (dicen que hace el número 37). En esta ocasión el protagonista de la historia será Tarzán y los que hayan viajado a Estados Unidos el pasado verano ya habrán podido ver la película en versión original. Los que nos hemos quedado aquí nos hemos tenido que conformar con oír en la radio las dulces canciones de la banda sonora original interpretadas en castellano por Phil Collins. Éxito seguro, millones de niños locos por subirse a los árboles y miles de padres gritando entusiasmados como el hombre mono.

Aunque no es Claudia Schiffer, la chica no está tan mal.



Elia Galera es la protagonista de "La Mujer más fea del Mundo", la primera película dirigida en solitario por Miguel Bardem, cuyo estreno está previsto para el próximo mes de noviembre con un fuerte apoyo promocional y publicitario. Se trata de una disparatada revisión actual, negra y a la española, del tierno mito de Cenicienta, a la que no reconocerán ni el Príncipe ni la Madrastra del cuento.



Vuelve Schwarzennegger para salvar a la humanidad

Arnold Schwarzennegger está dispuesto, una vez más, a salvar al mundo. Será en la película "End of days", que se estrenará en España a primeros de diciembre, y en ella se enfrentará al más difícil todavía: luchar contra las sobrenaturales fuerzas del mal, perseguidoras de una mujer de cuya supervivencia depende el futuro de la humanidad. Sólo un *cachas* como Arnold es capaz de conseguirlo.

Jim Carrey será el Superagente 86

Aunque todavía no ha estampado su firma en el contrato, parece que el siempre histriónico Jim Carrey se convertirá en el Superagente 86 cuando Rob Reiner empiece a dirigir la versión cinematográfica de la popular serie de televisión. Para encarnar a la Agente 99 se barajan varias artistas, no todas con nombres de campanillas.

Antonio Banderas y Michael Crichton: Árabes y Vikingos

A primeros de octubre está previsto que se estrene en España una nueva película de Antonio Banderas, "El Guerrero Número 13", que está basada en una novela de aventuras del escritor de *best-sellers* Michael Crichton. En ella, Banderas encarna a un árabe que se ve envuelto en todo tipo de avatares con maridos celosos, vikingos y míticas criaturas *devora hombres*. Se supone que la acción y la emoción están garantizadas.

Héroes de leyenda "Made in Spain"

Daniel Monzón cree que los superhéroes de leyenda no son sólo cosa del cine americano, y por eso debutará como director con la película "El Corazón del Guerrero", una historia *a lo Xena* o *Conan* pero *made in Spain* y con actores que se llaman Joel Joan, Neus Asensi, Fernando Ramallo, Santiago Segura o Javier Aller.

Para que los efectos especiales sean creíbles se han gastado unos quinientos millones de pesetas y los resultados se podrán ver en otoño.

Will Smith y Jennifer López, ¿juntos en "Ha nacido una estrella"?

Will Smith, pegado al *príncipe de Bel Air* aunque pasen los años, está empeñado en producir y protagonizar un *remake* del clásico "Ha Nacido una Estrella", y ha pensado en Jennifer López, la cantante y actriz de origen puertorriqueño, para que sea su *partenaire* (dicen que él la acosa con todos los medios de seducción que conoce para que ella diga sí –lo que incluye millonarias ofertas en dólares–).

A los cinéfilos les ha entrado un ataque de urticaria, temerosos ante lo que pudiera salir en la revisión del clásico, pero lo cierto es que últimamente la pareja convierte en oro todo lo que interpreta o canta. De todos modos ¡mantengan la calma, que aún no pasa nada!

Las páginas del Lector

Después de la avalancha de cartas recibidas –y de las geniales ideas que nos habéis dado– no tenemos la menor duda de que este escaparate os gusta y que *eso* de participar lo lleváis en la sangre. ¡Bravo! porque eso significa que hemos conectado, que queréis formar parte de la revista y que os preocupa todo lo que publicamos. Seguid mandando cartas porque, a buen seguro, todos tendréis vuestra oportunidad...



Después de los estrenos, presentaciones y celebraciones varias del mes anterior, Joy & Stick se toman en serio sus diferencias y comienzan ya a tirarse los trastos a la cabeza. Recordad que son dos: uno alto y el otro bajo. A uno *le va* eso de programar, *meter mano* al ordenador e instalar y desinstalar todo tipo de artilugios.
El otro, sin embargo, sólo quiere llegar a casa y jugar con su sencilla consola.



Él ha sido el primero. Rafita –es así como le gusta que le llamen– se decidió a mandarnos su opinión sobre el FIFA 99 y se la hemos publicado. Ahora, gracias a su comentario, tiene una gorra exclusiva de Juegos & Cía. y un montón de *fans* después de verle emulando las hazañas de Morientes...
Si quieres ser como Rafita y, de paso, hacer justicia, recuerda que debes escribirnos -poniendo en el sobre "Los Justicieros de Juegos & Cía."-. Tu carta debe incluir una crítica sobre el juego que quieras (unas 200 palabras y preferiblemente escrita por ordenador -o con letra clara-) y una foto reciente para incluirla con el resto del equipo que hacemos la revista.
¡Venga, a qué esperas! coge lo primero que tengas sobre la mesa y mándalo, puede ser una buena idea... ¡Ah! y si te lo publicamos serás recompensado con una gorra exclusiva de Juegos & Cía.

Isidro + Roger













Los justicieros de Juegos & Cía.



Me gusta el FIFA 99, en primer lugar porque, en él salen los jugadores de fútbol actuales que conozco, y no jugadores desconocidos.
Además el hecho de que los movimientos de los jugadores, las voces de los comentaristas, el público, los trajes, los personajes, las porterías..., sean tan reales, hace que tengas la sensación de estar jugando un verdadero partido de fútbol, con toda la emoción y el griterío de los campos reales.
Este juego te ofrece la posibilidad de elegir, no sólo el equipo de fútbol con el que desees jugar, sino también la alineación, el tiempo, el campo de fútbol, los fichajes, si quieres jugar cualquier Liga Nacional, La Liga de Campeones, la UEFA, Mundial de Fútbol..., de modo que puedes jugar un encuentro diferente en cada partida.
También tienes la oportunidad de entrenar a tu propio equipo, así como jugar al gol de oro, partidos amistosos y lanzamientos de penaltis.
Por todo esto el FIFA 99 es uno de mis juegos favoritos, porque me ofrece toda la pasión y diversión de mi deporte preferido: el FÚTBOL.

Rafael Camacho (Fuenlabrada)

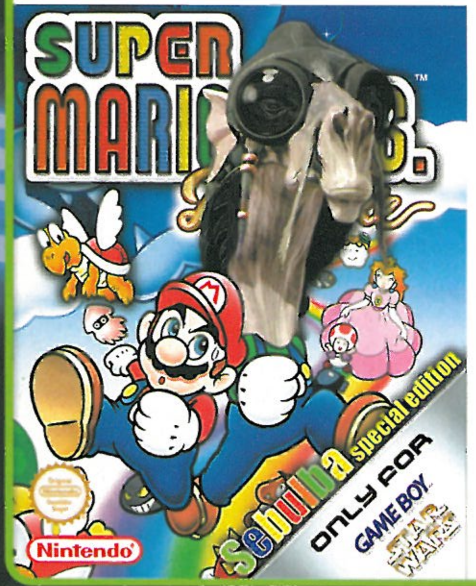
Según Rafita: "con Ronaldo no me gusta jugar porque corre mucho".

N64 Mola Mazo Special Edition

Nintendo ha puesto fin a los rumores con el anuncio oficial del lanzamiento de un nuevo modelo de Nintendo 64.
Con el atractivo nombre de «Mola Mazo Special Edition», esta maravilla de la técnica Sajona cuenta con un chip interno que incluye algunas aplicaciones de bastante utilidad como agendas, calendarios, recetas de cocina y las letras de algunas canciones populares como «Paquito Chocolatero» y «Tengo un Tractor amarillo». La versión Deluxe contará con una sorprendente opción de marcha atrás para aparcarlo en cualquier sección de ultramarinos de un gran almacén.
El sistema de menús también es revolucionario, porque utiliza por vez primera hologramas táctiles de Mario Golf –según algunos rumores, Chiquito de la Calzada pondrá la voz a todos los menús con frases como "quietooorr" y "al ataqueeer"–.

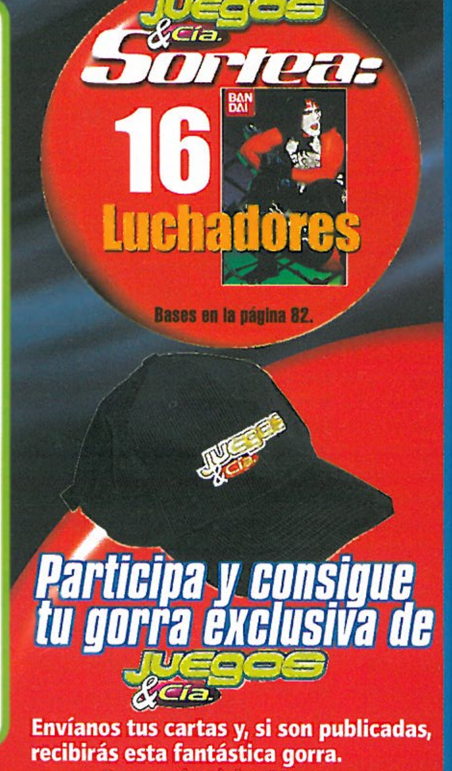
Francisco Sánchez (Gerona)

Super Mario Bros. Deluxe Episodio I: La Amenaza Fontanera



LucasArts está preparando dos nuevos productos especialmente diseñados para Game Boy Color basados en su Episodio I de Star Wars. En «La Amenaza Fontanera» debemos luchar con nuestro martillo de luz contra el malvado Darth Olegario que intenta quitarnos el desagüe del *water*. Obi Wan Luigi tendrá un duro problema cuando su coleta de Padawan se le enganche en los motores del SetaRacer y salga detrás de Sebulba *escopetao*. Estará a la venta en las navidades del 2010 porque según sus responsables "no queremos aprovecharnos del tirón *starwarero*".

Álvaro Quintana (Málaga)



Envíanos tus cartas y, si son publicadas, recibirás esta fantástica gorra.
Bases en la página 82.

Staff

Directora
Cristina M. Fernández
Director de Arte
Pascal J. Marín
Diseño y Autoedición
David Pereira (Jefe de Maquetación), Carlos García
Redactor Jefe
Jose Luís Sanz
Redacción
Gustavo Bernaldo
Nacho Hernández
Secretaria de Redacción
Laura González
Colaboradores
Jorge Fernández, Santiago Erice
Óscar Fernández, Maite Sánchez



Edita
HOBBY PRESS, S.A.
Director General
Karsten Otto
Editoria del Área de informática
Mamen Perera
Directores de División
Domingo Gómez
Amalio Gómez
Cristina M. Fernández
Tito Klein
Subdirector General Económico Financiero
Rodolfo de la Cruz
Director de Distrubución
Luis Gómez-Centurión
DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
MADRID: María José Olmedo
(Jefa de Publicidad) mjolmedo@hobbypress.es
Diana Chicot
(Coordinadora de Publicidad)
dchicot@hobbypress.es
Calle Ciruelos, 4 - 28700
San Sebastián de los Reyes
Tel. 902 11 13 15 - Fax. 902 11 86 32
NORTE: María Luisa Merino
Amesti, 6 - 4° - 48990 Algorta - Vizcaya
Tel. 94 460 69 71 - Fax 94 460 66 36
CATALUÑA/BALEARES: Juan Carlos Baena
jcbaena@hobbypress.es
Numancia 185 - 4° - 08034 Barcelona
Tel. 93 280 43 34 - Fax 93 205 57 66
LEVANTE: Federico Aurell
Transits, 2 - 2° a - 46002 Valencia
Tel. 96 352 60 90 - Fax 96 352 58 05
ANDALUCÍA: Rafael Marín Montilla
Murillo, 6 - 41800
San Lúcar la Mayor - Sevilla
Tel. 95 570 00 32 - Fax 95 570 31 18
Coordinación de Producción
Lola Blanco
Sistemas
Javier del Val
Fotografía
Pablo Abollado
Redacción
C/ De los Ciruelos, nº 4
San Sebastián de los Reyes 28700 (Madrid)
Tel. Redacción: 902 11 13 15/ 91 654 81 99
Fax: 91 654 75 58
Suscripciones: Tel. 91 654 84 19/91 654 72 18
Distribución
DISPAÑA, S.L. S. en C. Tel.: 91 417 95 30
Transporte: Boyaca Tel.: 91 747 88 00
Impresión
Avenida Gráfica
C/ Severo Ochoa, 5 Pol. Ind. Leganés. Madrid Tel; 91 680 20 03
Fotomecánica
Espacio y Punto

Depósito legal: M-31974-1999

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.



HOBBY PRESS es una empresa de GRUPO AXEL SPRINGER



Millones son los *fans* en el mundo que suspiran por todo lo que rodea a «Tomb Raider». Su protagonista, Lara es –sin duda– su mayor tesoro y principal argumento para vender cualquier cosa.

Fenómeno Lara Croft

¿Qué hora es?

La mejor manera de llevar a Lara a todas partes es con un reloj con el que disfrutar de todos sus encantos –además de poder vacilar delante de nuestros colegas por estar tan bien acompañados–. El diseño es muy bonito y no estará fuera de lugar en bodas, bautizos y cenas de empresa. ¿Su precio?: 3.000 ptas.

¡Lara Bateadora!

Si te molesta el sol o quieres taparte la cara de una forma elegante, no hay nada mejor que tener una gorra del penúltimo juego de la señorita Croft. Su precio es de 2.500 y la podrás comprar por internet en la url: www.laracroft.com

¡Juégame!

Las figuras de Lara son los objetos más perseguidos. Su trabajado diseño –con todas las curvas en su sitio–, volverán loco a más de uno. Están disponibles en diferentes posturas, tamaños y materiales.

¡Lara guapa, escala conmigo!

Esta preciosa figura representa a la perfección el espíritu de «Tomb Raider». Aquí, podemos ver a nuestra *Larita* escalando el Everest perseguida por un hombre de las nieves. Si no queréis quedaros como el Yeti podréis conseguirla por el módico precio de 6.000 ptas. aproximadamente. No es muy grande, por lo que podéis colocarla en cualquier sitio sin que moleste.

Lara tiene un ratón...

Si no te separas de tu ordenador, no hay nada mejor que tener una alfombrilla de la señorita Lara entre el ratón y tus manos. La imagen pertenece a «Tomb Raider III» y muestra uno de los escenarios que más gustaron a todos los aficionados del juego: Londres. Se encuentra disponible por internet a un precio de: 1.500 ptas.

¡Cuidado Lara!

Uno de los momentos más espectaculares de la serie «Tomb Raider» es cuando Lara es atacada por un gigantesco tigre de Bengala –como podéis ver, esta figura ha capturado ese vibrante momento–. Lara, vestida con su uniforme oficial, lleva sus dos pistolas y un rifle para acabar con la amenaza de semejante felino en su sitio.
Su precio no varía respecto de las otras: 6.000 ptas.

A la marinera

La figura que debería tener todo *fan* de Lara Croft es ésta. Nuestra heroína está vestida con su traje de buceo lista para abordar nuevas aventuras en su mundo virtual. Con la figura viene incluido un escenario para recrear mejor todos los momentos del juego.
La podréis encontrar en Centro Mail al precio de 5.995 ptas.

PUBLICIDAD NO ESCANEABLE

PUBLICIDAD NO ESCANEABLE

GTA2

GRAND THEFT AUTO 2

ROBAR COCHES ES LA PARTE MÁS FÁCIL

WWW.GTA2.COM

TOTALMENTE EN CASTELLANO













Av. de Burgos, 16 D.1º. 28036 Madrid - Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74 - Asistencia al cliente: 91 384 69 70